3ステップで気軽にできる！

イラストをそれっぽく描くコツ

96こげ［著］



技術評論社

日常がちょっと**楽しくなる**

背伸びしない

お絵描きのはじめ方

この本にプロみたいに描く方法は載ってません！

- 難しい知識や技術は一切ナシ
- スキマ時間にササッと描ける
- 満足したらいつでもやめてOK

→ それでもあなたのイラストが**伝わる**ようになる！

はじめに

イラストを描きたいあなたへ

この本に、プロみたいに描く方法は載ってません！

上手いイラストを描けるようになりたいなら、他の技法書を読むことをオススメします。イラストを本格的に学びたいなら、プロや神絵師から学ぶのが一番ですからね。

私は「96こげ」というアカウントでイラストの解説をしていますが、プロでも神絵師でもありません。漫画家でもなければアニメーターでも、イラストレーターでもありません。さらに、プロから指導を受けたことも専門学校に行ったこともありません。

正直に話しますが、私は上手いイラストが描けません。だから、あなたに上手いイラストを描く方法を教えることができません。

そんな私でも、イラストは大好きです。かれこれ20年以上は描いています。なぜなら、イラストが「楽しい」からです。イラストが本当に楽しいので、止めたくても止められません。イラストには私を夢中にさせる魅力が詰まっています。

だからこそ、その楽しさをみんなに伝えたいと思いました。私がこの技法書を書いた理由は1つです。**あなたにイラストを描くことの「楽しさ」に気付いてほしい**からです。



どうしてイラストが楽しめなくなってしまうのか？

私は、イラストに関するお悩み相談を受けることがあります。1000件以上の相談に対応している中で、「イラストが楽しめなくなる人」には3つの特徴がありました。

特徴① たくさんの知識・テクニックに振り回されてしまう

・いろんな知識やテクニックを調べたくなる

・調べたら使わないといけないと感じてしまう

特徴② 完成する前に疲れてしまう

・理想通りに描けるまで修正してしまう

・実力以上に難しいものを描こうとしてしまう

特徴③ 下手な作品は恥ずかしいと思ってしまう

・理想が高すぎて実力を認められない

・上手い人と自分を比べてしまう



楽しめない原因は「上手く」描こうとするから

あなたは心当たりがありますか？　バラバラのことで悩んでいるように見えますが、3つの特徴には共通点があります。

それは、どれも**「上手く描かなきゃダメ」**というプレッシャーを感じているところです。趣味や息抜きでイラストを描き始めたはずなのに、いつの間にか学校のテストや仕事と同じように、「より高い結果を出す」ことが目的になってしまっています。

学校や仕事のように、人間は「義務感」や「やらされ感」が強くなるほど楽しいと感じなくなります。ふとした瞬間に「楽しくないのになんでこんなことしてるんだろう？」と疑問を感じてしまうようになります。

普段は学校や仕事で「より高い成績を！」とプレッシャーをかけられ、プライベートではイラストで「より高い結果を！」とプレッシャーをかけられたら、誰でも疲れますよね？

つまり、イラストを楽しめなくなるのは**「ハードルの高さ」**が原因です。ハードルが高くなるほど描くことが辛くなってしまい、イラストが楽しめません。

だから、この本では人体解剖学や筋肉・骨格の構造など、難しい話は一切しません。**徹底的にハードルを下げた描き方を紹介します。**



「それっぽく」描ければイラストは楽しくなる！

これから紹介する方法は、イラストを「それっぽく」描く方法です。たった１つのルールを守るだけのシンプルな描き方です。だから、イラストが楽しめなくなる特徴をすべてクリアすることができます。

- ルールが１つだから覚えやすい→特徴①をクリア
- シンプルだから完成までが早い→特徴②をクリア
- 「それっぽく」見えるから恥ずかしくない→特徴③をクリア

私の実体験なので自信を持って言えますが、「それっぽく」描く方法を覚えるだけで、イラストが格段に楽しくなりますよ！

想像してみてください。もしあなたのイラストが「それっぽく」なったら……。

- 感動した、興奮したシーンを共有できます！
- 日常のハプニングをSNSで発信できます！
- 推しの尊さをみんなに伝えることができます！



「それっぽく」なら誰でも描ける！

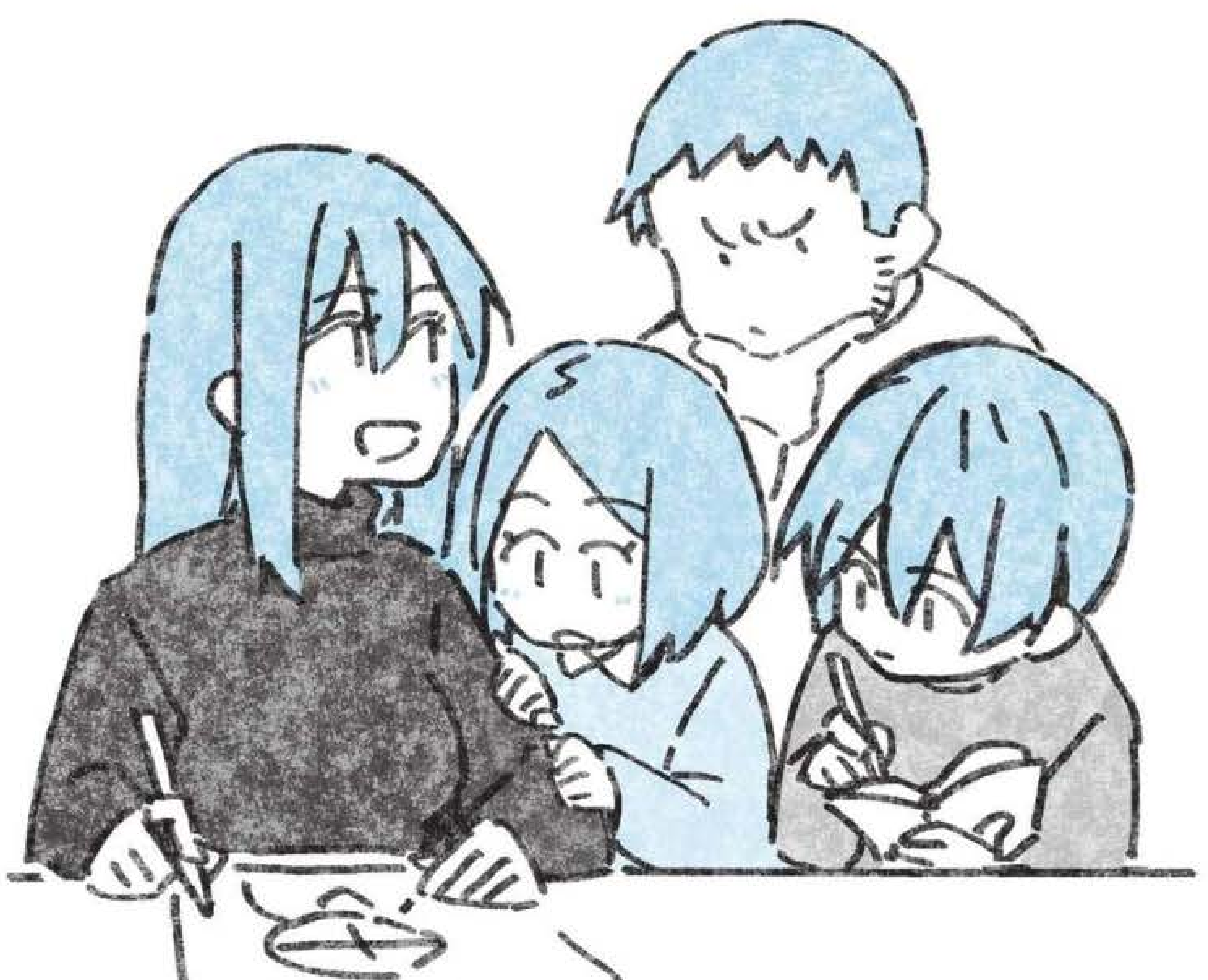
どれも楽しそうだと思いませんか？　あなたが憧れていたのはこういう体験じゃないでしょうか？

具体的な描き方については、1章から詳しく解説していきます。絵が苦手な人・初心者でも大丈夫ですよ。この描き方に才能は必要ありません。

そもそも、専門学校に行ってない私でもできた方法なので、順番にステップをこなせば、あなたでもできるはずです。実際に、この本の表紙や挿絵はすべて同じ方法で描いています。どうでしょうか？　自分で言うのも何ですが、なかなか「それっぽく」描けていると思います。

私の名前やこの本のタイトルは忘れてしまっても良いですが、本編に入る前にこれだけは覚えておいてください。

「それっぽく」描ければイラストは楽しめます！



CONTENTS

PART 5 ちょっと背伸びした描き方のコツ 143

きほん
顔
上半身
全身
応用

PART 1

イラストが楽しめる描き方の「きほん」

顔や身体が描けるようになるために、1章では「描き方のきほん」について解説します。
このきほんを知ることで、イラストを描く際にどこを観察すれば良いのか、何に注意すれば良いのかがわかるようになります。



LESSON 1 どんな描き方を覚えればいいの？

Q 「それっぽく」描く方法って何？

A 「シルエット」に注目した描き方です！

ぜひ、今日から**「シルエット」**という言葉を覚えてください。

シルエットとは、キャラクターやモノの一番外側の輪郭（りんかく）のことです。これに注目して描くことで、イラストの見た目が大きく変化します。

イラストを描くときも、イラストを観察するときも、「シルエット」に注目してください。**シルエットから描くことで、あなたのイラストが「それっぽく」なります！**



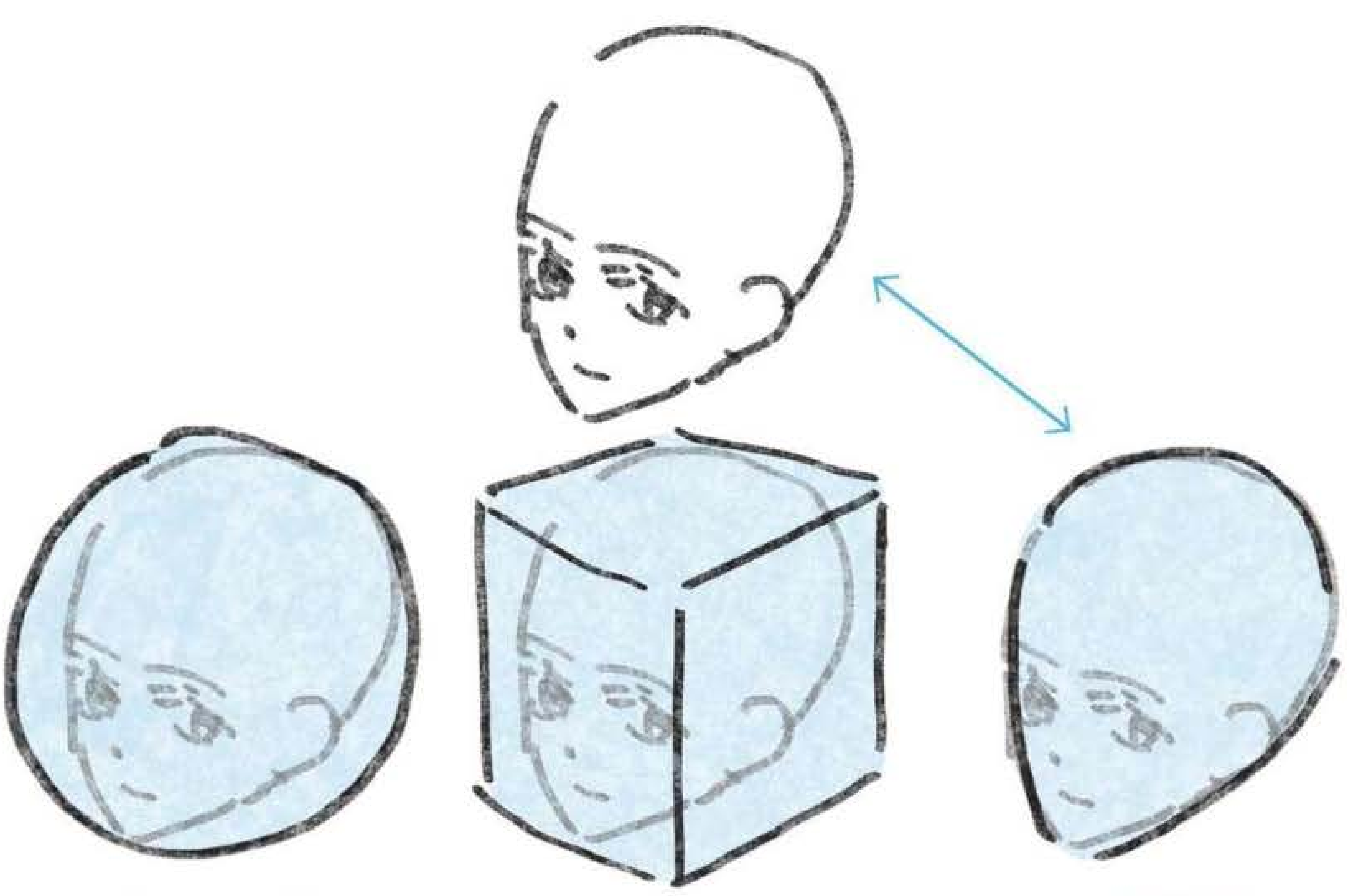
Q シルエットから描くってどういうこと？

A シルエットが似ているかどうかを
チェックすることです！

この描き方で大切なのは、シルエットが似ているのか、似ていないのかをチェックすること。なぜなら、いくら細かく描き込んでも、シルエットが似てないと「それっぽく」見えないからです。

全部描き終えてからシルエットを調整しても良いですが、せっかく描いたイラストを消すのはもったいないし、面倒くさいですよね。だから最初からシルエットが似ているかをチェックして、最後までそのシルエットが崩れないように描き進めることが大切です！

下の画像を見比べてみてください。一番右側のカタチなら、いきなり顔を描き込んでも完成しそうですよね？　こんな風にシルエットが似てるだけで、イラストは簡単になります。





Q | シルエットを似せたらどうするの？

A | あとは適当にサボります！

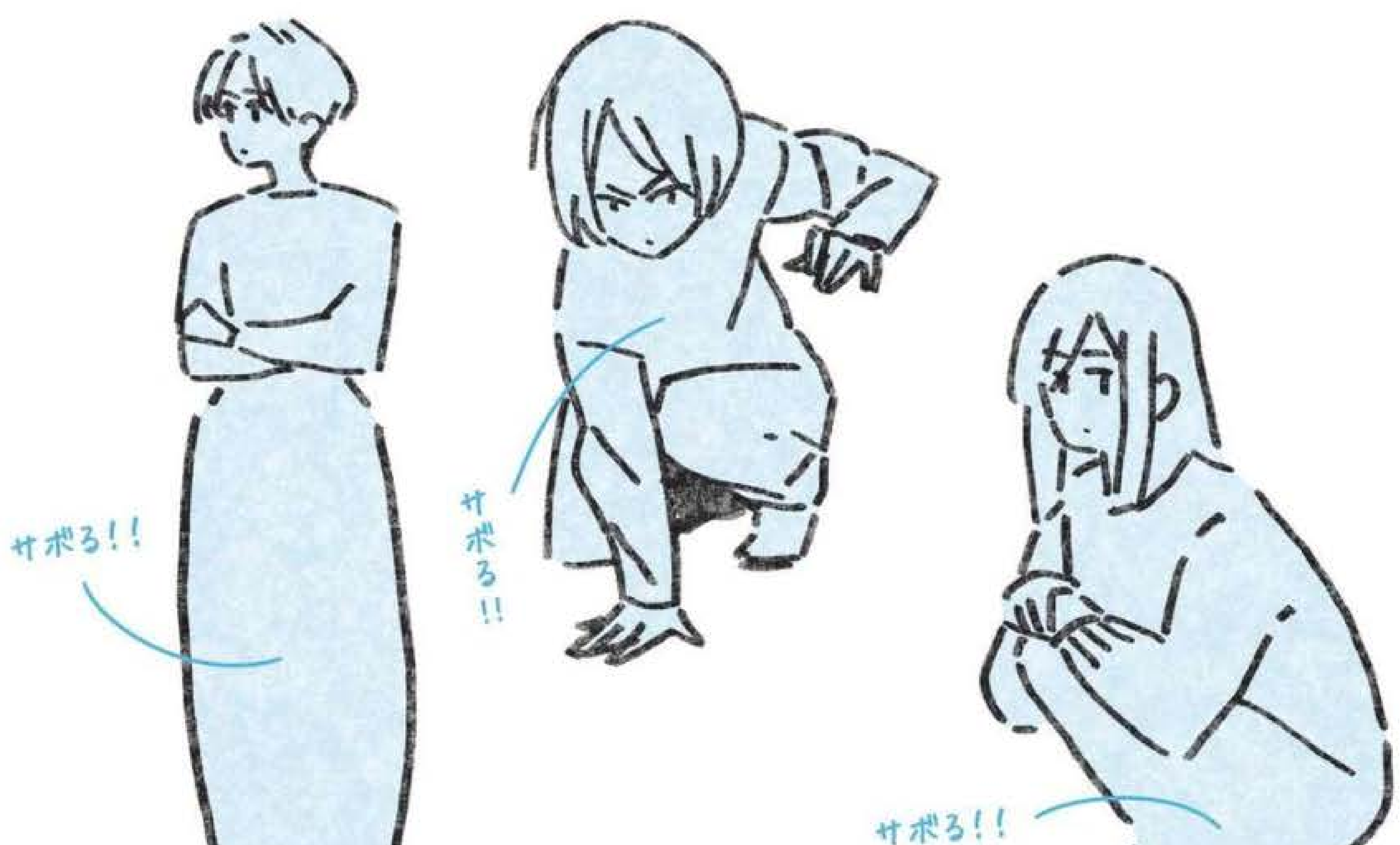


シルエットが似ていたら、あとは適当にサボります。描きたいところだけ描き込んで、興味が無い部分は描き込みません。**積極的にサボって、楽に描く**ことを意識してください。

顔や髪の毛など好きな部分だけ描き込んで、満足したらそこで「完成」です。描きたいところは描き込んで、あえて誇張しても良いですね。

逆に、面倒くさいと感じた部分や、必要ないと感じた部分は省略してもOKです。それぐらい自由度が高く描いても問題ありません。

仕事じゃないので、嫌なことを我慢して描く必要はありません。興味が無い部分をサボった時間で、好きな部分を描き込みましょう！「それっぽく」描く方法は、描き込んでもサボっても成立するので、とても便利ですよ。





Q｜サボって描いても大丈夫なの？

A｜それがシルエットのスゴイところ！



「本当にそれで大丈夫なの？」と心配になるかもしれませんが、大丈夫です。これができるのがシルエットの良いところですね。

「描き込みが多くて、シルエットが崩れている作品」と「描き込みが少なくて、シルエットが整っている作品」を比べると一目瞭然です。自分にプレッシャーをかけて無理して頑張って描かなくても、これだけ「それっぽく」描くことができます。

焦らなくても、描き込むのは後からゆっくりやっても間に合います。シルエットが崩れてるのに後から気づいて描き直すのはもったいないので、先にシルエットが整ってるのを確認してから、ゆっくり描き込んでください。



細かいけれどシルエットが崩れている



シンプルだけどシルエットは整っている

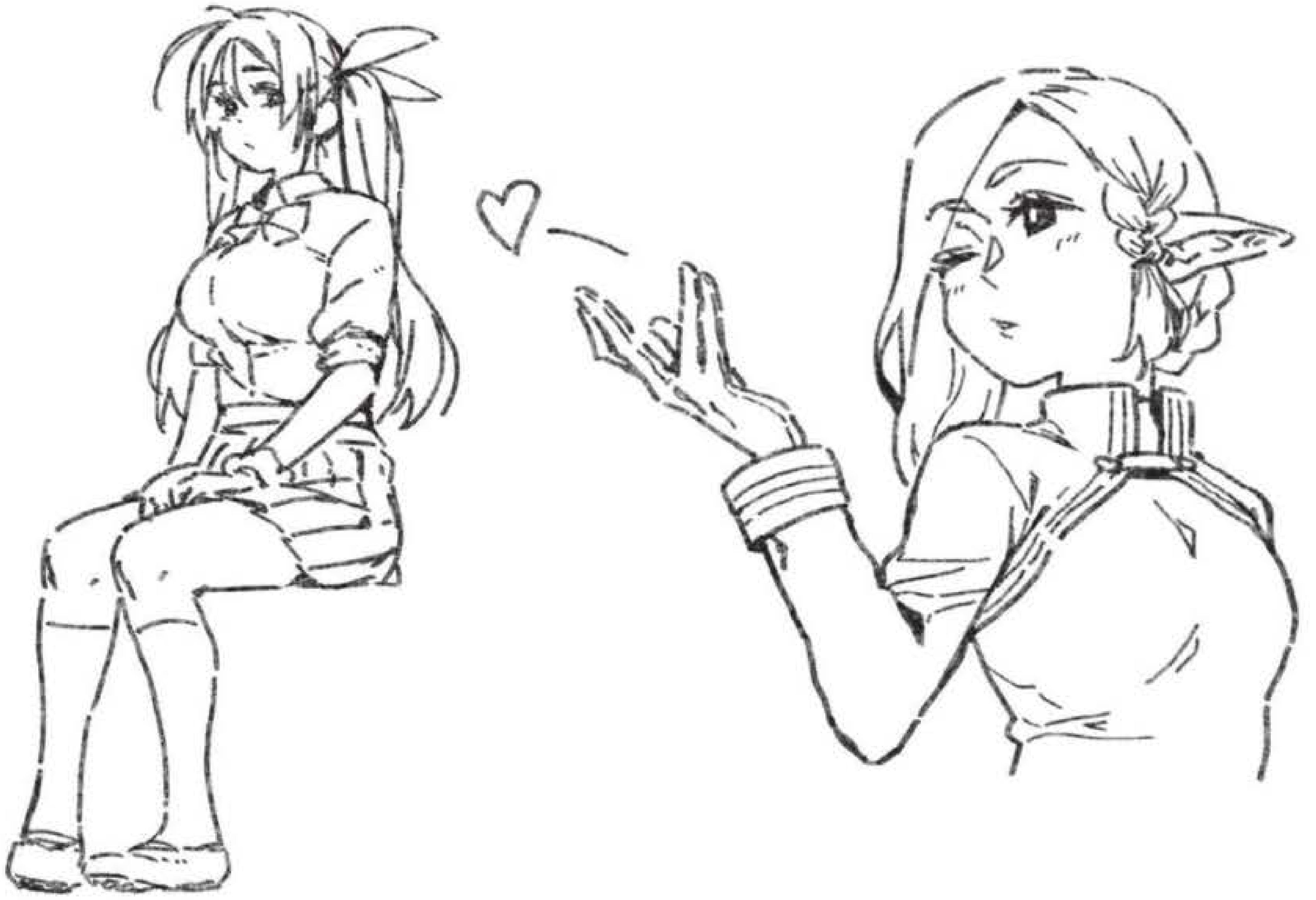
LESSON 2

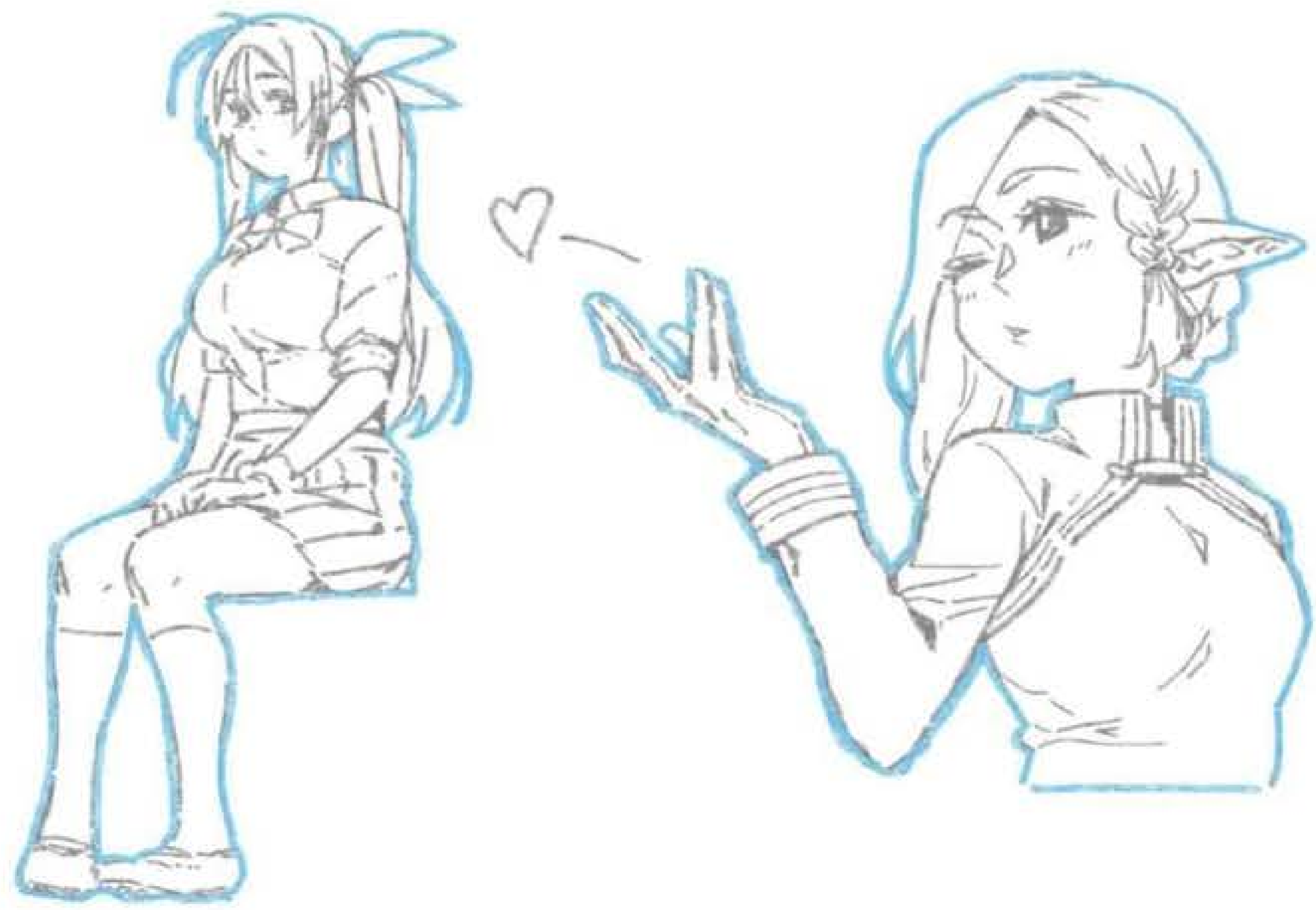
どんな風に描けばいいの？

ステップ 0 まずはじっくりシルエットを観察しよう！

シルエットから描くためには、何がシルエットなのかを知る必要があります。繰返しになりますが、シルエットとはキャラクターやモノの一番外側の輪郭（りんかく）のことです。

例題として2つのイラストを用意しました。どこがシルエットかわかりますか？





これが正解ですね。これから資料を観察するときは、この部分をチェックしてください。「シルエットから描く」ためには、このカタチを覚えていく必要があります。

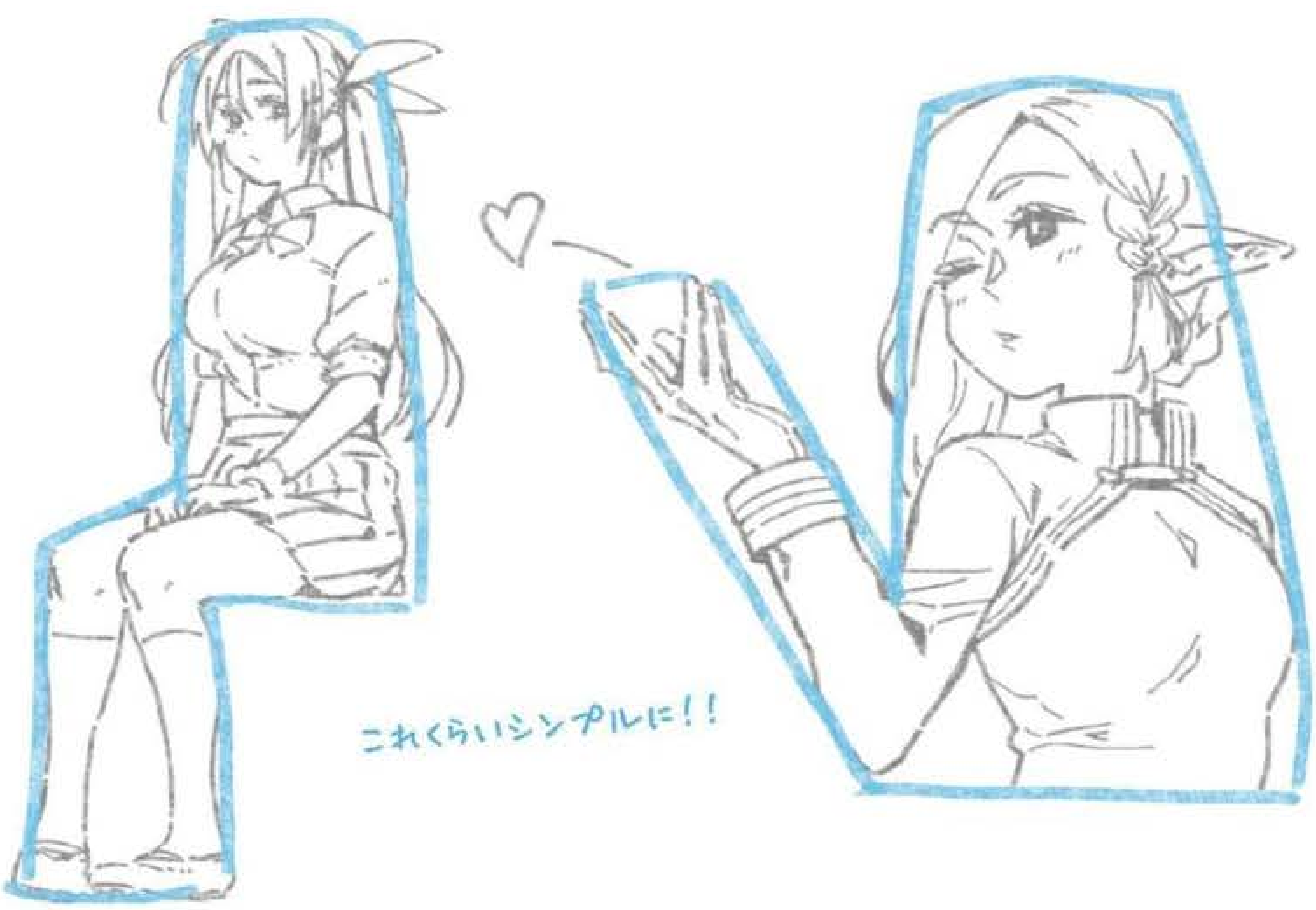


ついつい内側のポーズに目が行きがちですが、そこは”まだ”見なくても大丈夫です。内側のポーズについては後でチェックするので、今は無視してください。

ステップ 1 シンプルなカタチに変換してシルエットを描こう！

シルエットを描くときは、シンプルなカタチに変換してから描きます。なぜなら、複雑なシルエットを描くのは難しいからです。

最初から難しいイラストが描けたら悩みませんよね？　ハードルを下げて、簡単な方法から描いていきましょう。例題のシルエットをシンプルなカタチに変換してみます。





Q シルエットは輪郭だから内側に線を描いちゃダメ？

A 内側に線があっても問題ありません！



シルエットは大切ですが、無理に"輪郭だけ"描こうとしなくてもOKです。シルエットが似るように意識してカタチを組み合わせてください。





Q　細かい凹凸はどう変換するの？

A　凹凸の内側でも外側でもOKです！
両方試して描きやすい方を選んでください！

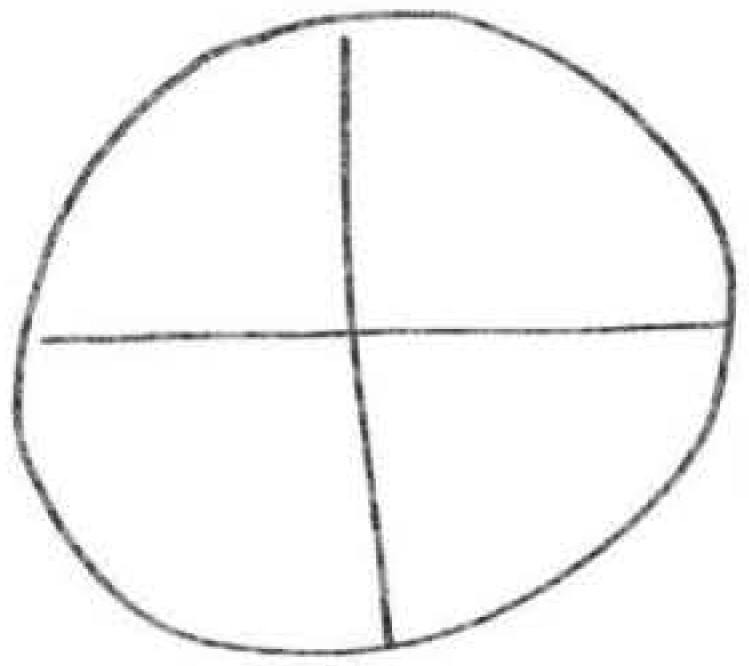


大切なのは「カタチが似ていること」なので、最初は細かい凹凸を無視してもOKです。あとでゆっくり描きながら調整できるので、慌てる必要はありません。



ステップ 2

シルエットの中にアタリを描こう！



シルエットの中にアタリを描いていきます。アタリとは目印の線のことですね。いわゆる「丸の中に十字を描く」というアレです。

アタリを描く人が多いのは、線画を描くときの目印が欲しいからです。目印があればバランスのチェックが楽になります。一発描きするより良いですよ！

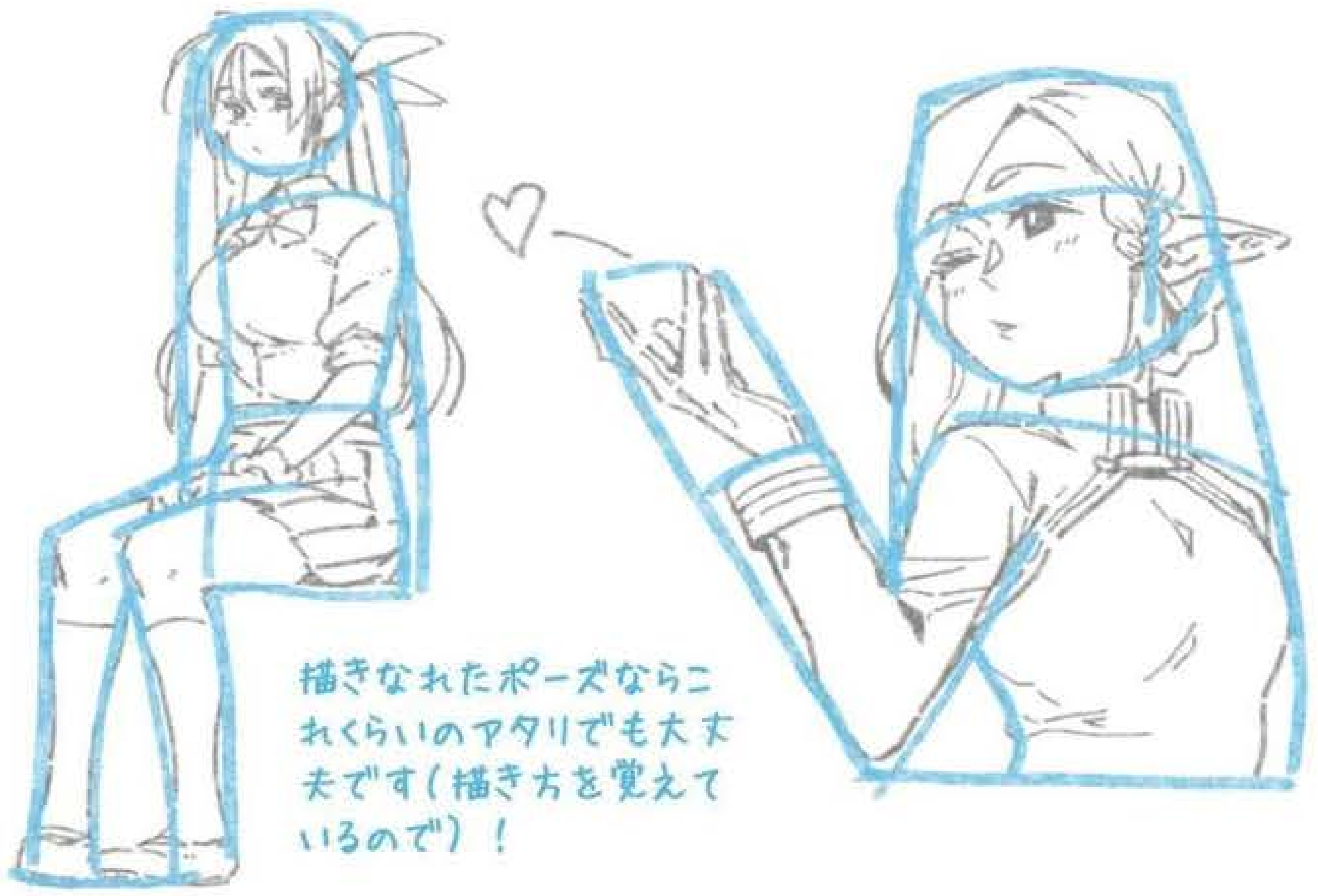
例題のシルエットにアタリを描くと、こんな感じです。



Q アタリはどれくらい細かく描くの？

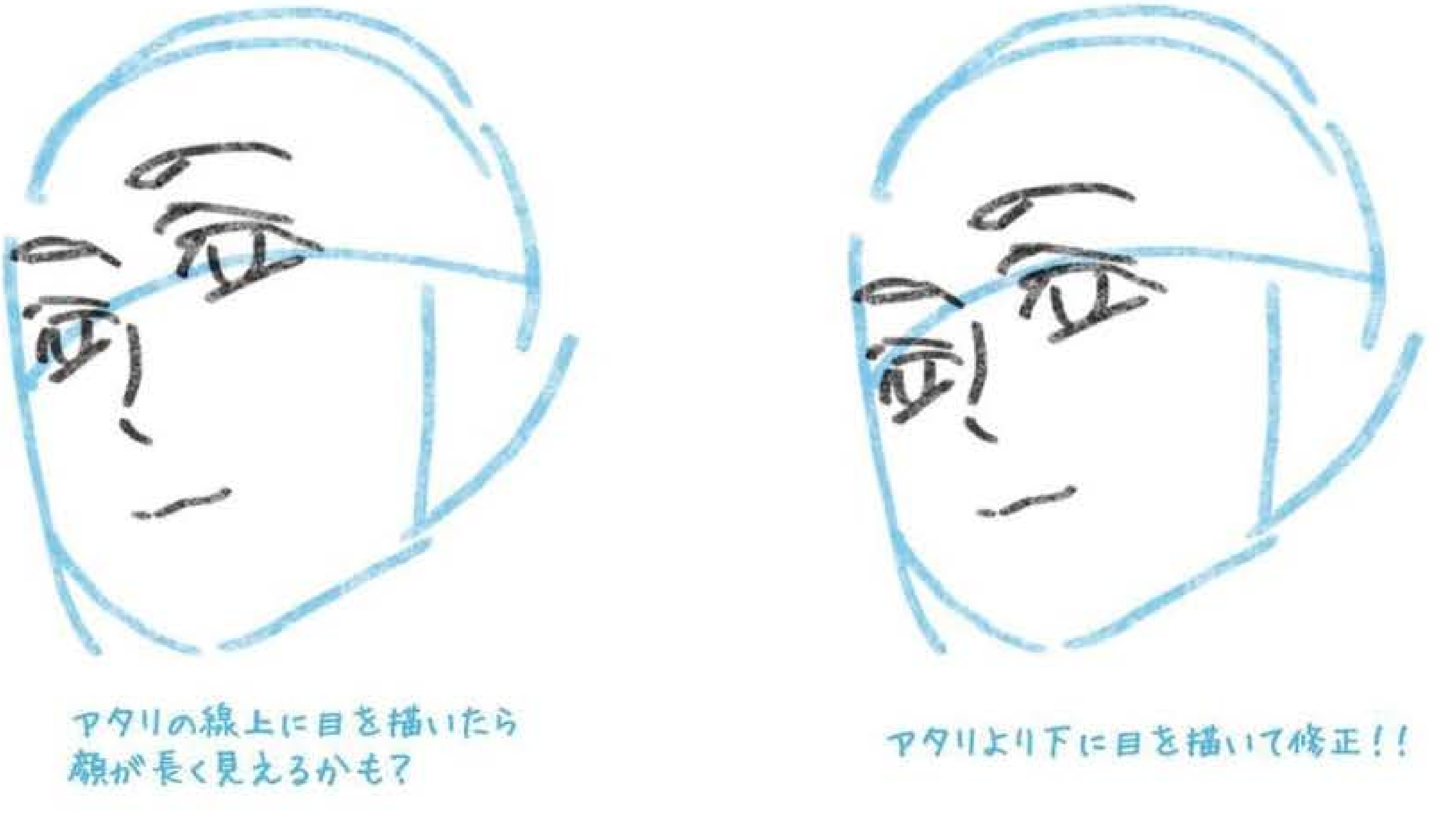
A 自分が描けると思うところまで描きます！

特別なルールはありません。「目印が無くても描ける」人はアタリを少なく、「たくさん目印が無いと不安になる」人はアタリを多く描いても大丈夫です。



Q｜そもそも、アタリを間違えたらどうするの？

A｜あとで修正できるので問題ありません！



アタリはあくまで目印です。定規の目盛り、グリッド線と同じですね。
アタリの上に描いて上過ぎたのなら、今度はアタリの下に描けば良いだけです。

ステップ 3 準備ができたらディテールを描いてみよう！

シルエットとアタリが描けたので、いよいよイラストを描く準備が整いました。みんなが大好きな線画の時間ですね！　シルエットとアタリを目印にしてディテール（細部）を描き込みます！
「見なくても描ける」なら大丈夫ですが、まだ「見ないと描けない」場合は例題のイラストをよく観察しながら描いてみてください。たくさん描いたら自然と覚えるので、まだ見ないと描けない状態でも全然問題じゃありません。



ここまで描き込んだら例題のイラストは**完成**です！
……え？
「シンプル過ぎるんじゃない？」「似てるけど物足りない」と感じましたか？

確かにその通り。シンプル過ぎますよね。でも、気付いてほしいのは「バランスが崩れている」と感じなかったところです。

描くだけで自然とバランスが整うのが、本書で紹介する「それっぽく」描く方法のメリットです！

Q | 物足りないんですけど……

A | そう感じたらもっと描き込みましょう！

あなたがわざわざ「描きたい」と思った部分は、興味がある・好きなものである可能性が非常に高いです！　その気持ちを大切にしてください。自分はどこにこだわったイラストが描きたいかを探すヒントになりますよ。

例えば、「可愛い女の子を描きたい」のであれば顔のパーツだけ描き込んでも良いし、「髪の流れを描き込みたい」のであれば髪のパーツだけ描き込んでも良いですね。



もっと描き込むときは、2章以降を参考にしてみてください。細かいパーツを「それっぽく」見せる描き方を紹介しています。

3ステップで何でも描ける！

この一連の流れが「シルエットから描く」方法です。顔やバストアップ、全身など、どんなイラストも同じ方法で描くことができるので、覚えておいてください。

ステップ0
観察・記憶

↓

ステップ1
シルエット

↓

ステップ2
アタリ

↓

ステップ3
ディテール



本書に掲載しているイラストは、すべてこの方法で描いています。

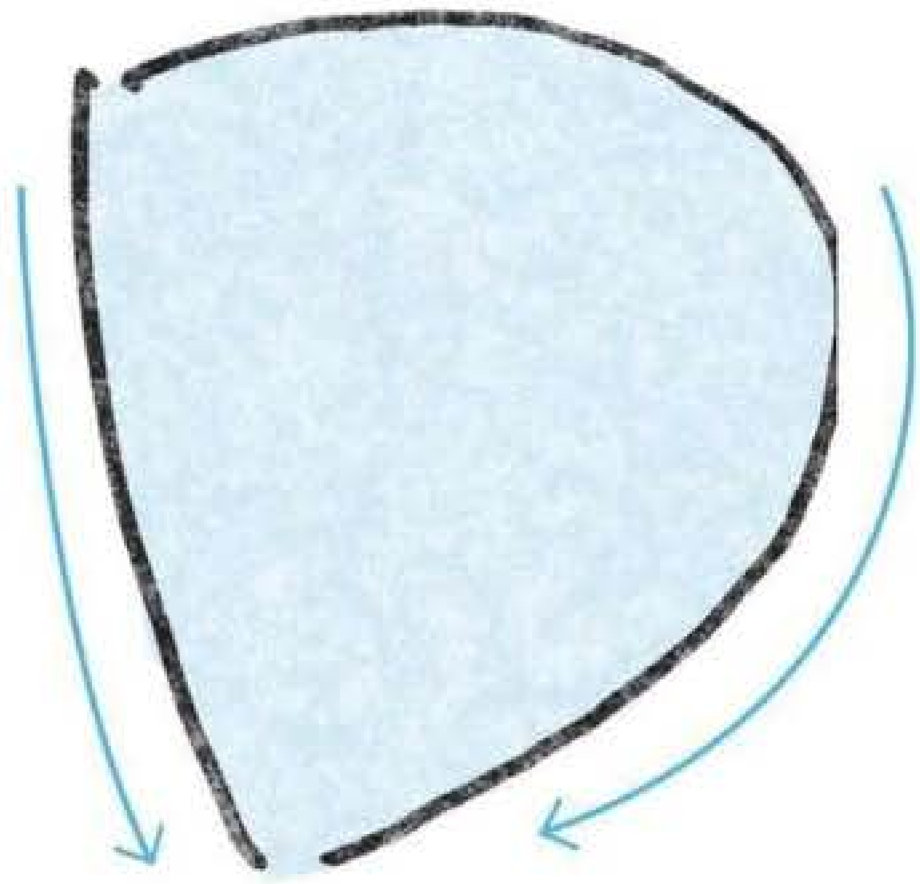
試しに3ステップでキャラクターを描いてみました（次のページ）。まだ意味がわからない部分もあると思いますが、2章以降で詳しく解説していくので安心してください。

慣れてくれば顔だけじゃなく、上半身〜全身のポーズも描けるようになりますよ！

描いてみよう!!

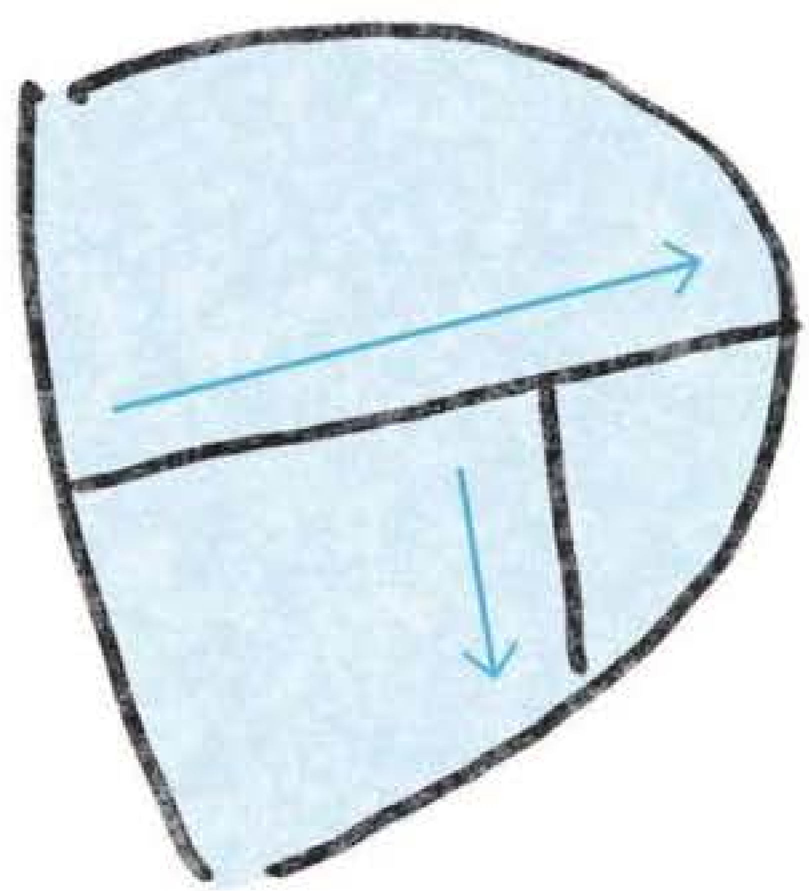
〚シルエット〛

まずは「シルエット」から！
このシルエットはどの角度の顔と
似ているかわかりますか？



〚アタリ〛

次は「アタリ」です！
目印になる線を描きます。
今回は目と耳のアタリを描きました。



〚ディテール〛

最後は「ディテール」です！
シルエットとアタリを目印にして
細部を描き込みます。
ナナメの顔の完成です！



COLUMN 1

「とりあえずやってみよう」がステップアップの秘訣

シルエットに注目する描き方を知って、どう感じましたか？

「何これ。意味がわからない」「本当に大丈夫なの？」と、不安に感じたかもしれませんが、ぜひ騙されたと思って挑戦してみてください。

線がガタガタでも大丈夫です。失敗しても大丈夫です。むしろ、それが「成功」です。なぜなら、大切なのは上手く描くことではなく、新しい描き方を試すことだからです。行動を変えると、今までとは違う結果が得られます。

例えば、押して開かないドアをいくら押しても開きません。でも、引いたり横にスライドさせれば大抵のドアは開きます。こんな風に、ちょっとやり方を変えるだけでクリアできる問題はいくらでもあります。大切なのは「とりあえずやってみよう」と挑戦してみることです。

あなたの前に立ちはだかる問題はどうでしょうか？　もしかして、引いたら簡単に開くドアを一生懸命押していませんか？　そして、あなたは「押す」方法しか知らないのではないでしょうか？

シルエットに注目する描き方は、やろうと思えば今日から試せます。「押してダメなら引いてみろ」くらいの軽い気持ちで大丈夫なので、一度試してみることをオススメします。自分に合わなければ、すぐ戻せば良いだけです。ただ、知っていて「やらない」のと、知らずに「やれない」は全然違うので、自分で選べるようになってください。私は、「学生時代に知りたかった！」と思っています。

そしてこの方法を知ってから、新しい描き方を試すことは大切だなと実感しました。人間は「とりあえずやってみよう」でいくらでも変われるみたいです。ぜひ「変われる自分」を体験してみてください。

PART 2

顔をそれっぽく描くコツ

キャラクターが描けるようになるために、2章では「顔」の描き方について解説します。
1章で解説したきほんを理解していれば、角度や性別、年齢が変わっても安定してそれっぽく描くことができるはずです。
1章の復習だと思って、気軽に取り組んでみてください。



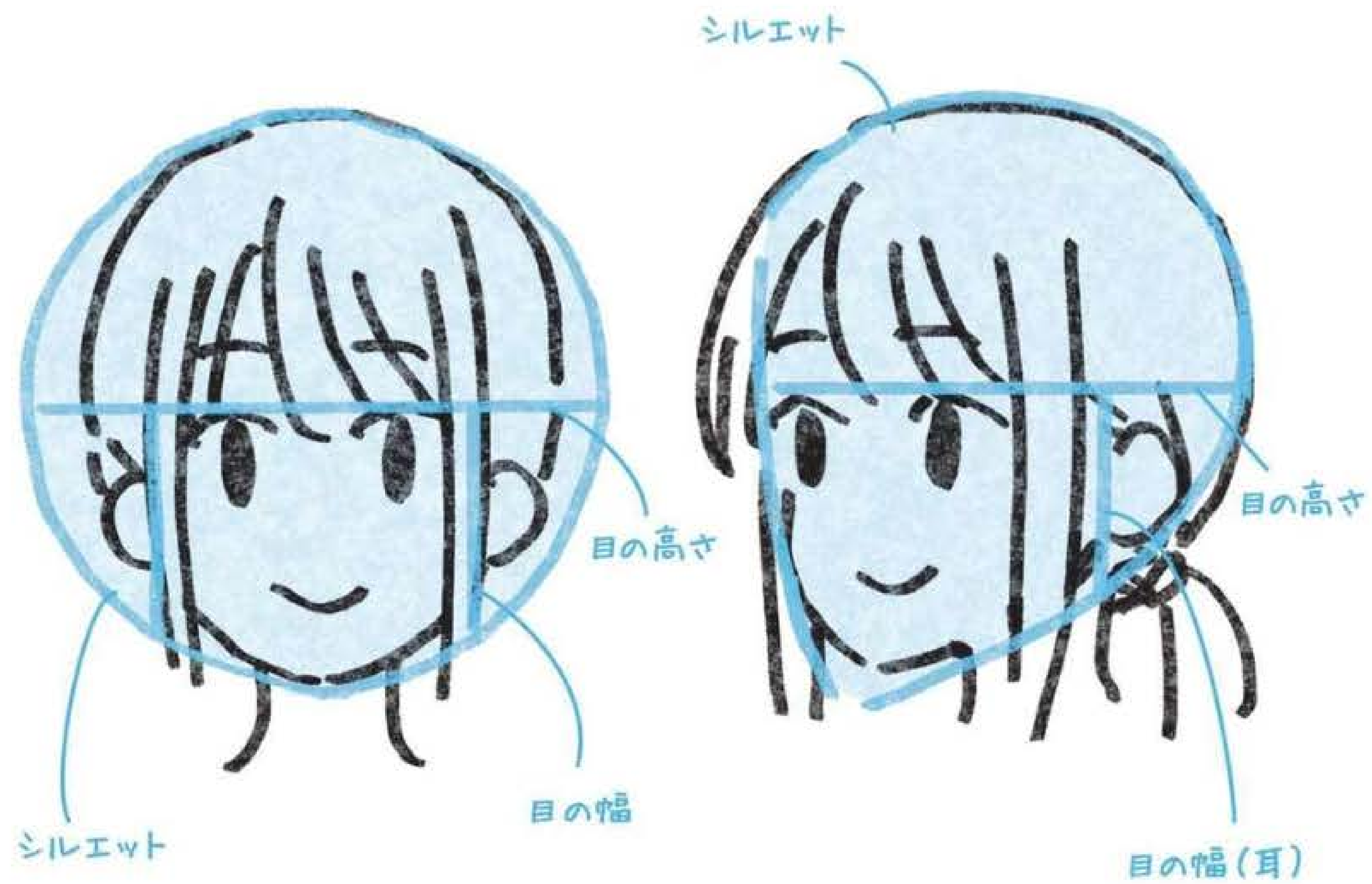
LESSON 3

顔がそれっぽく描けない！









シルエット・目の高さ・目の幅

3つの線に注目して描こう!!



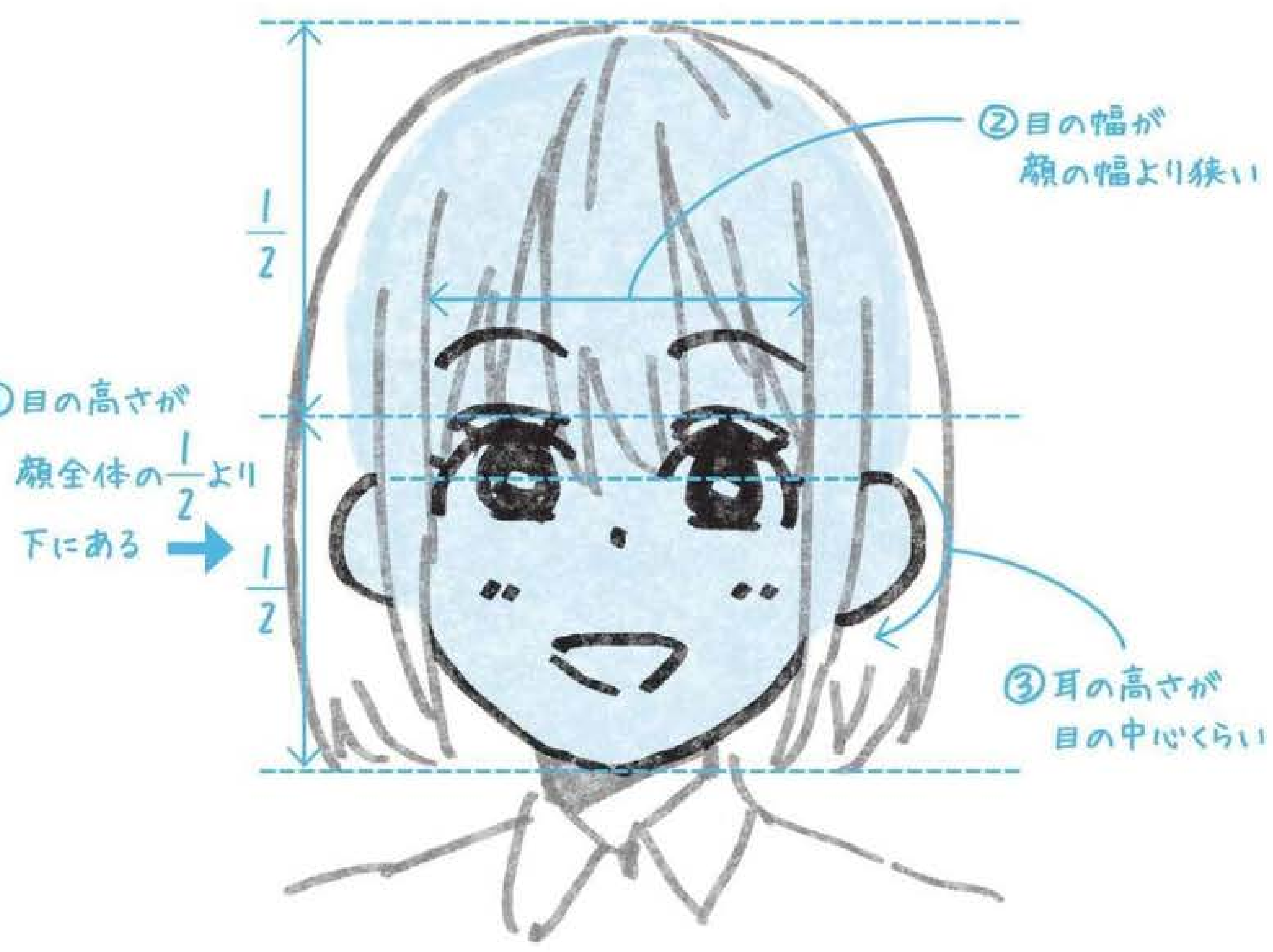
顔のイラストで大切なのは目です！
シルエットで顔の角度・バランスは整いますが、
顔の印象はほぼ目で決まってしまいます。
「目の高さ」「目の幅」のアタリを描いて、
目の位置がズレてしまわないように
注意してください！

POINT

「目の高さ」「目の幅」に注意すれば、顔の印象は整いやすくなります!!

正面の顔っぽく描きたい！

観察してわかる3つの特徴



特徴を無視すると……？

Ⓐ 目の高さが高いので、
顔が長くなってしまう

Ⓑ 目の幅が頭の幅とほぼ同じ
なので、顔が大きく見える

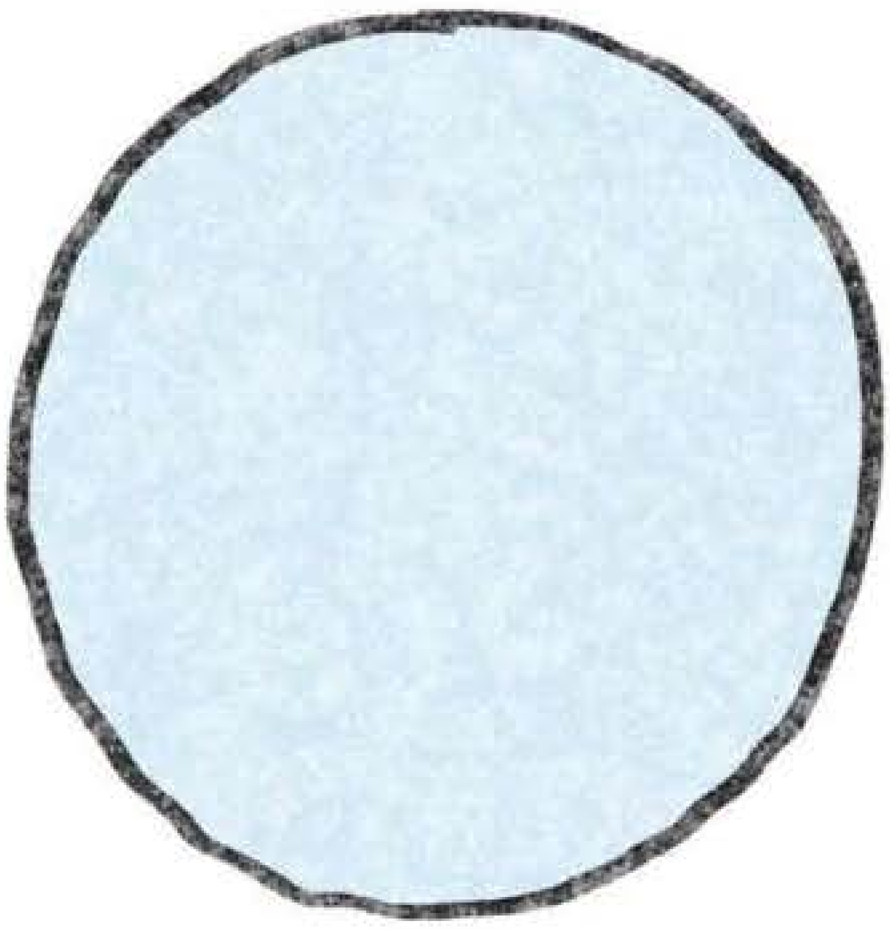
Ⓒ 耳の位置が高いので、
違和感がある



描いてみよう!!

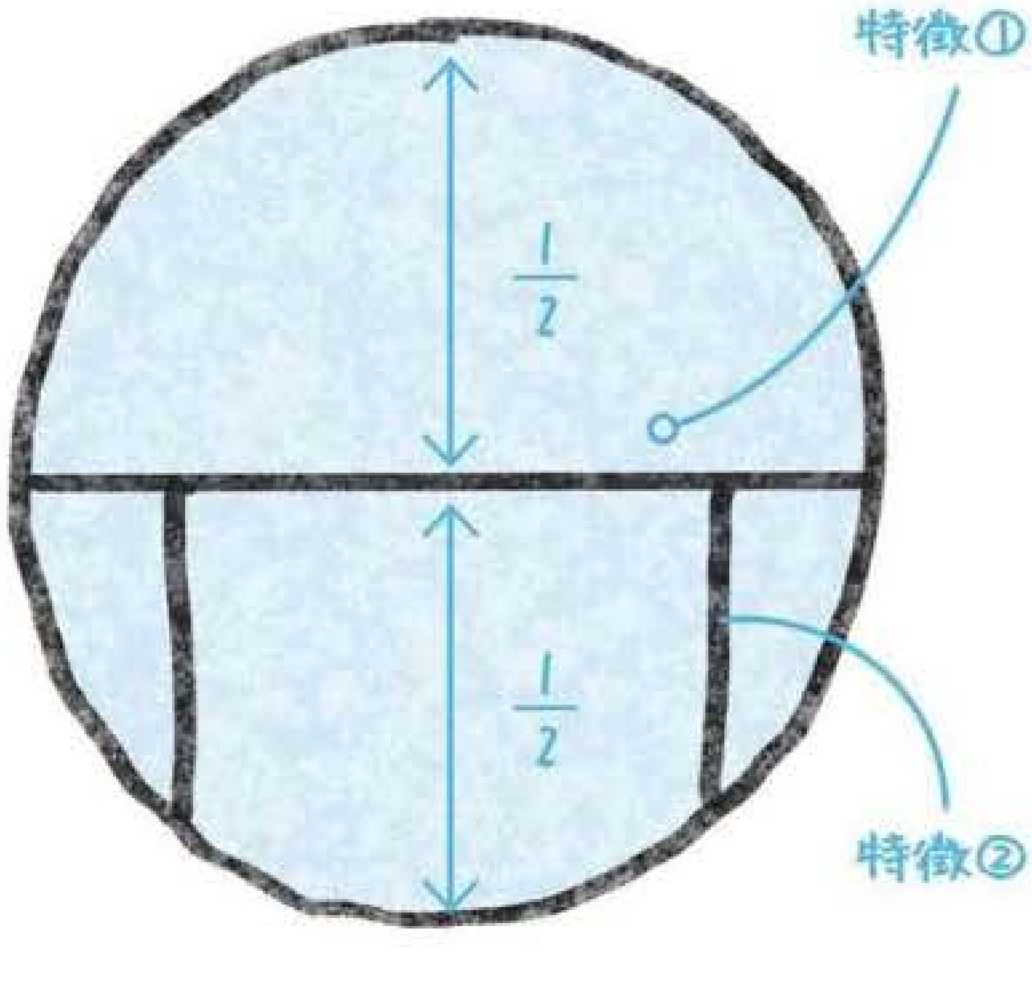
〚シルエット〛

正円じゃなくても良いので、
丸いシルエットを描きます。
この中に顔や髪、耳など全体を
収める意識で描き進めます。



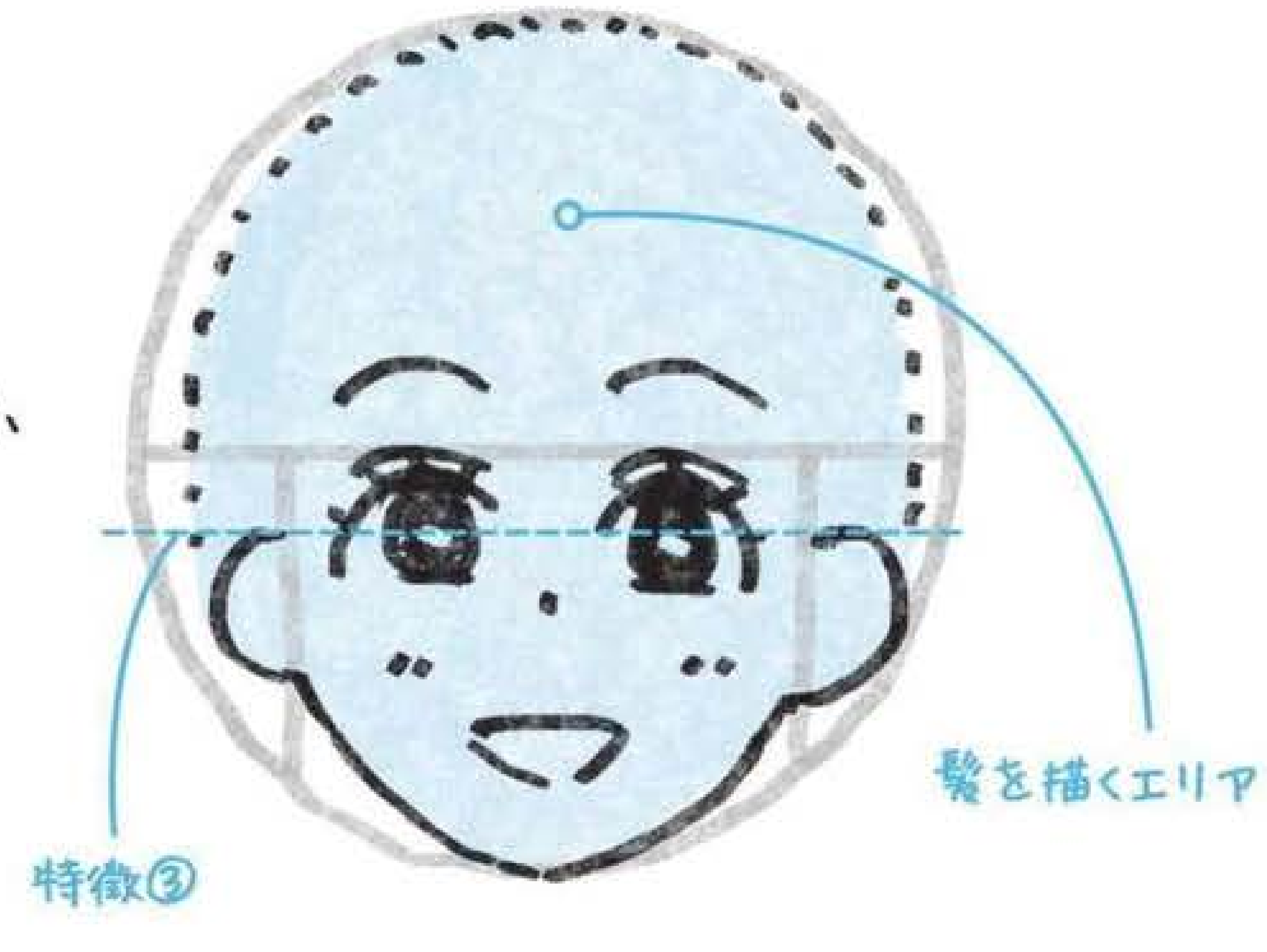
〚アタリ〛

特徴①・②を意識して、
耳の高さと幅を決めるアタリを
描きます。



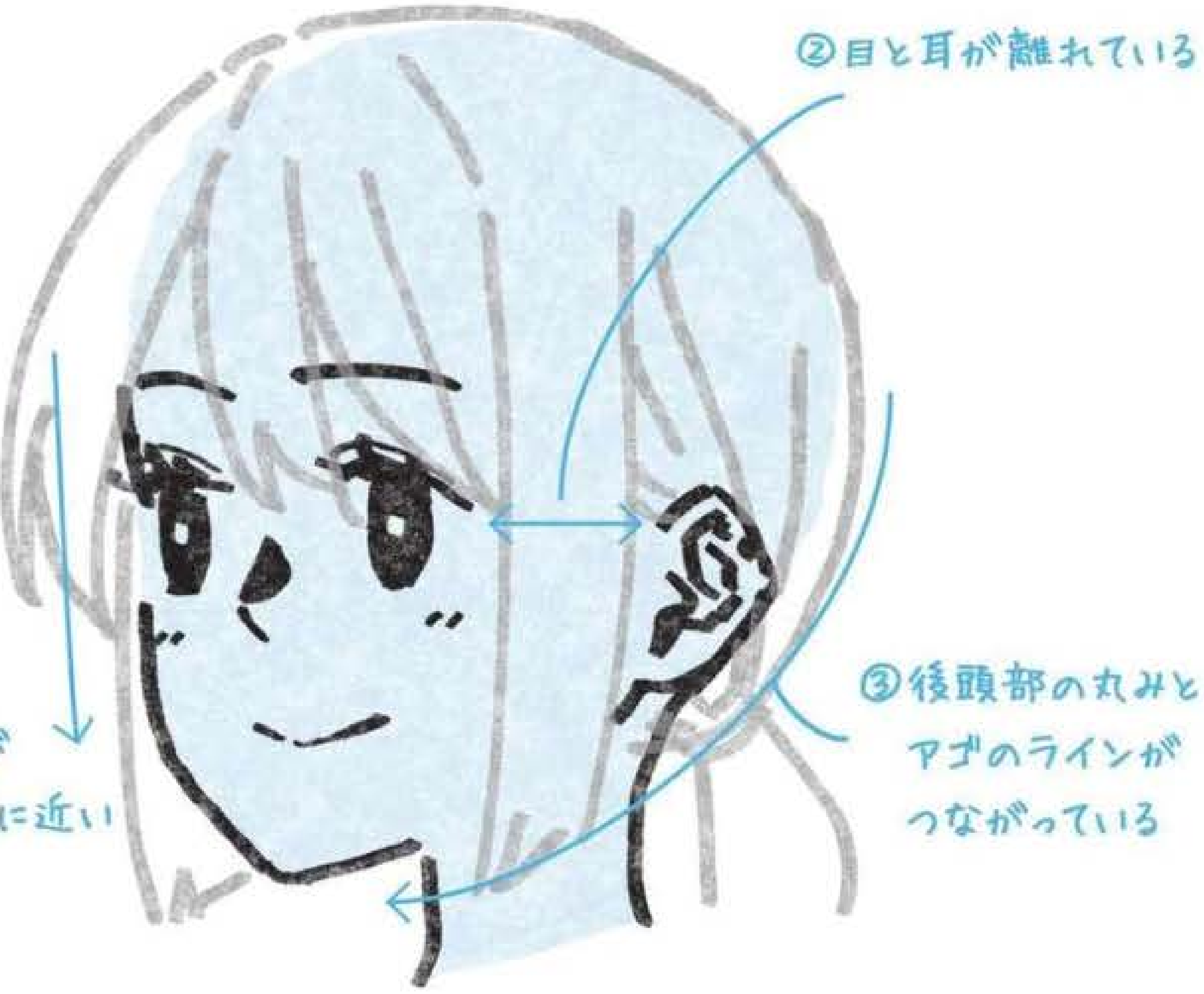
〚ディテール〛

シルエットとアタリを目印にして
顔を描きます。特徴③を意識して、
耳の位置を決めます。
髪を描くエリアに自由に髪を
描けば完成です!
※髪の描き方はLESSON4で
紹介します。



ナナメの顔っぽく描きたい！

観察してわかる3つの特徴

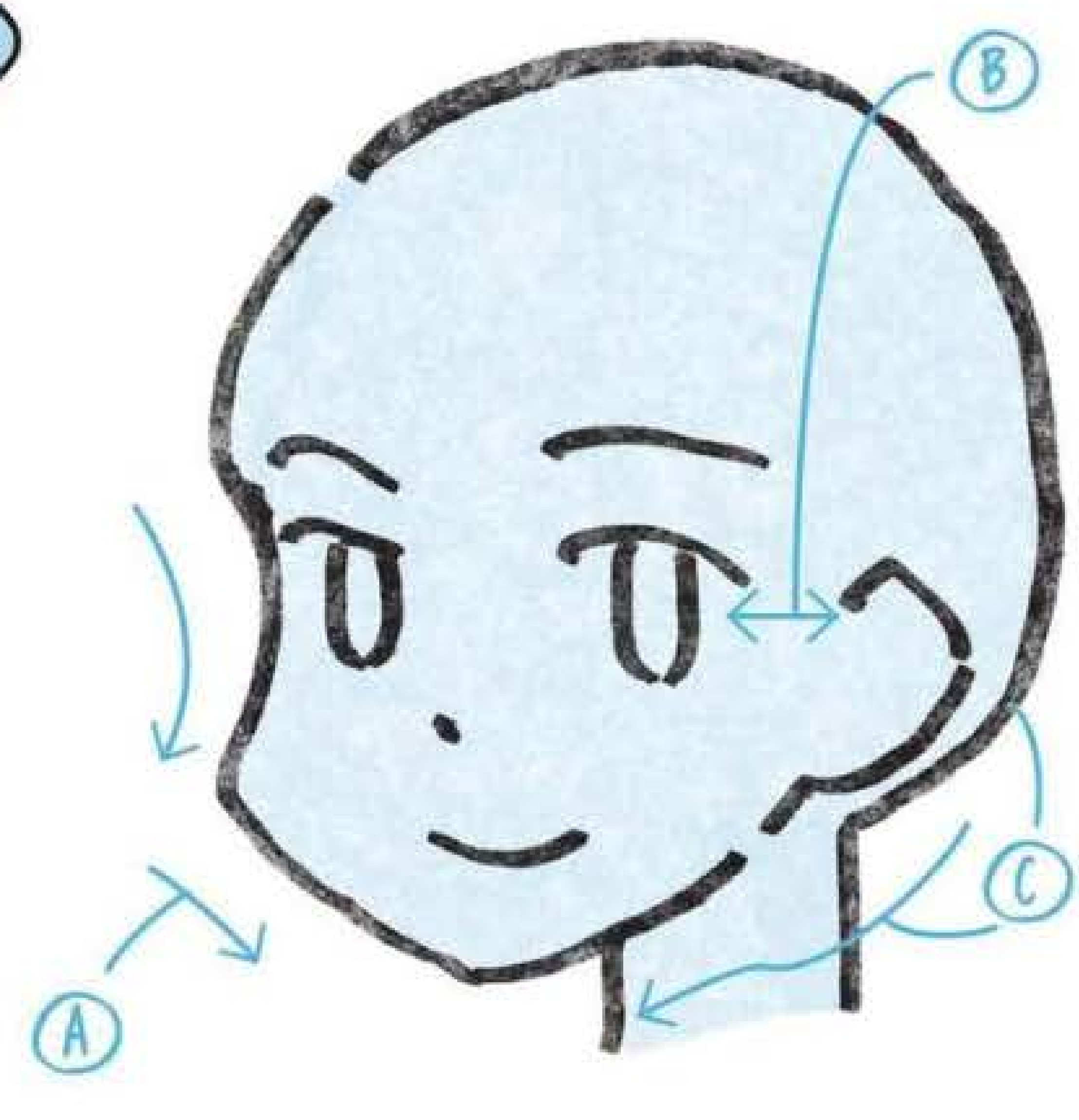


特徴を無視すると……？

Ⓐ顔の凹凸が大きすぎるので、誇張しすぎているように感じる

Ⓑ目と耳が近いので、顔の角度が正面と同じように見える

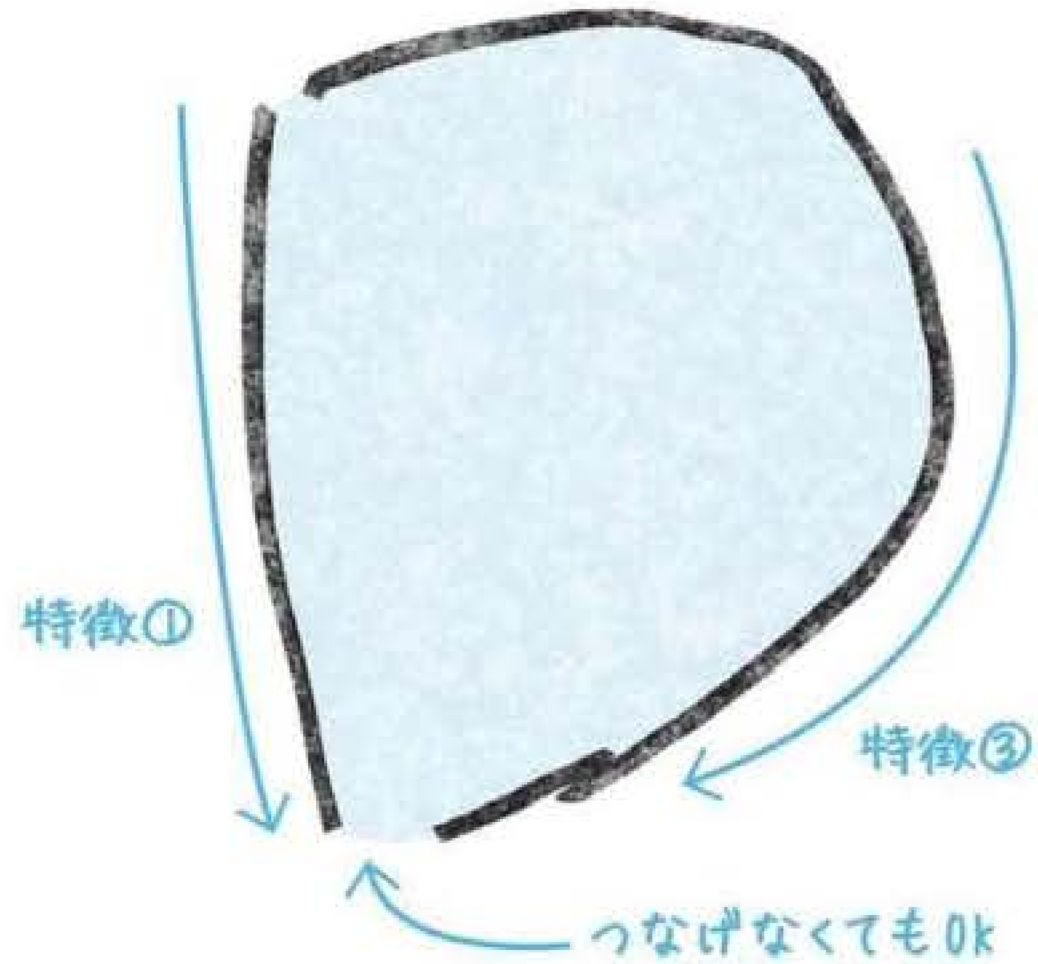
Ⓒ後頭部が丸く、アゴのラインとつながらないので、首となめらかにつながらない



描いてみよう!!

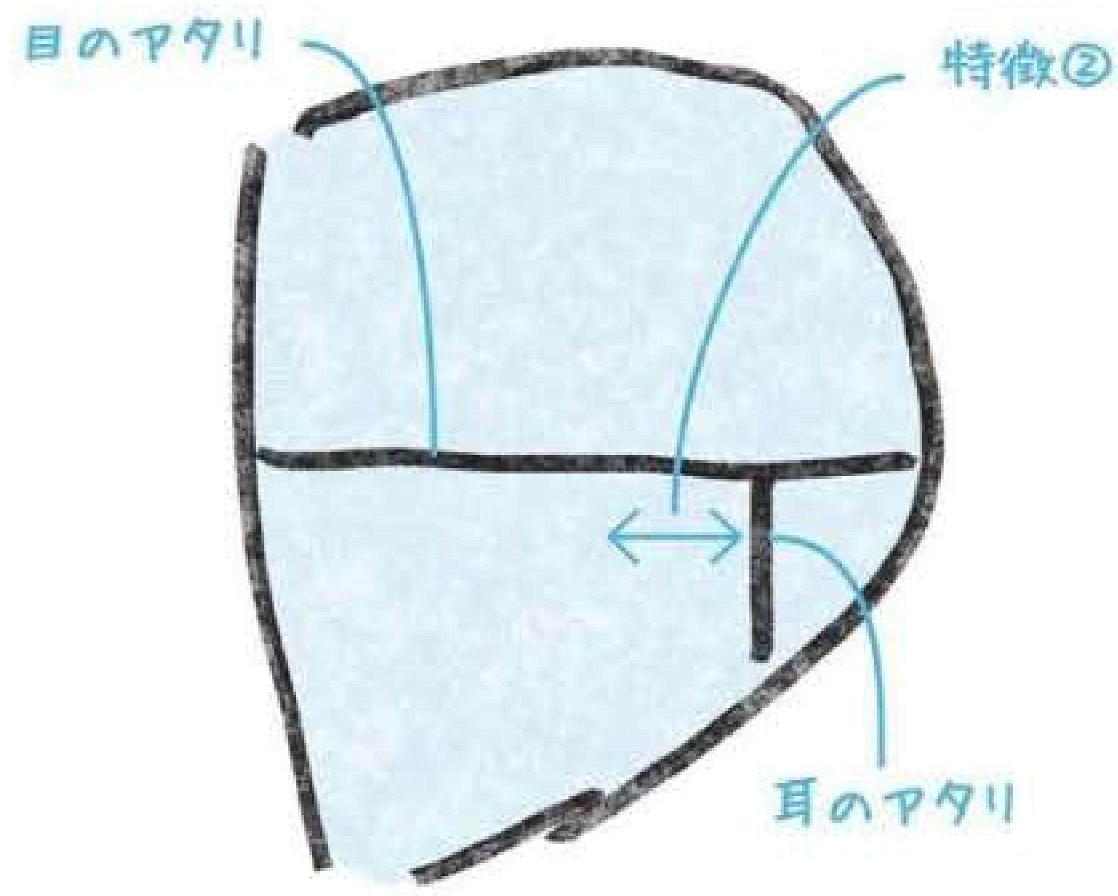
【シルエット】

特徴①・③を意識して、
シルエットを描きます。
あごの先端は必ず修正するので、
シルエットは
つなげなくても大丈夫です。



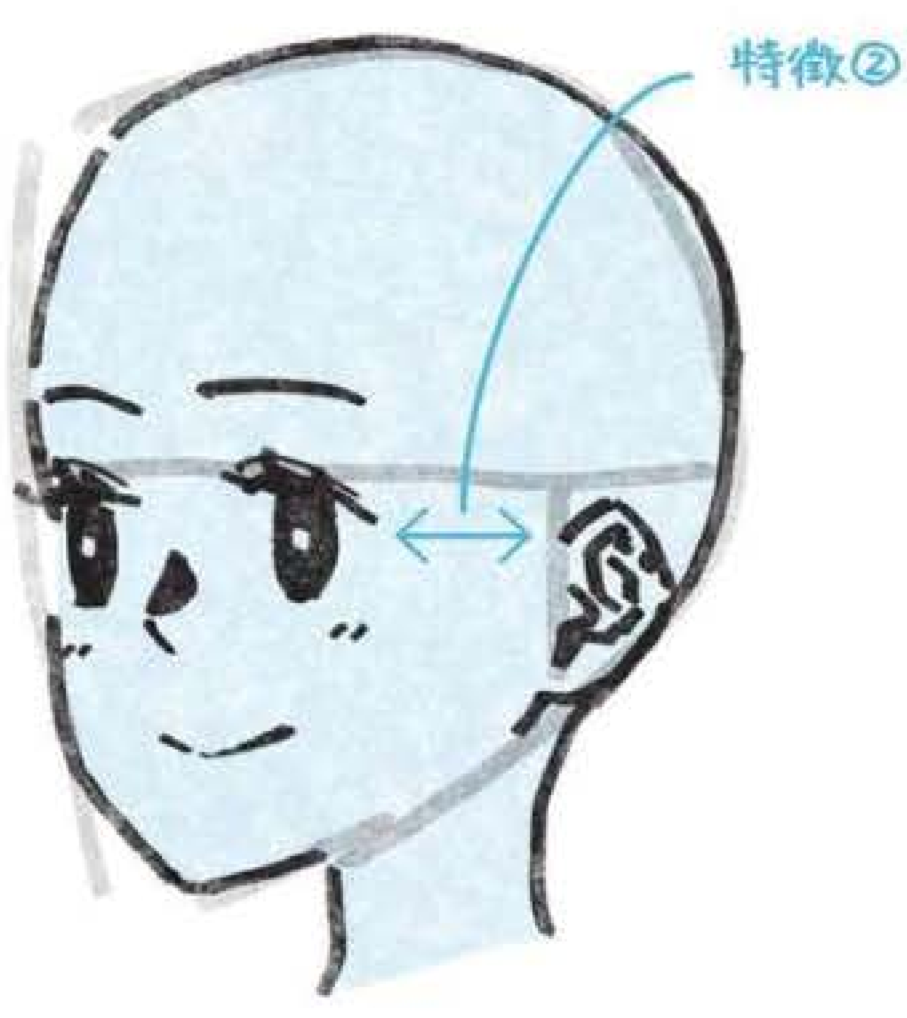
【アタリ】

特徴②のスペースを
確保しやすくするためにも、
目と耳のアタリを描きます。

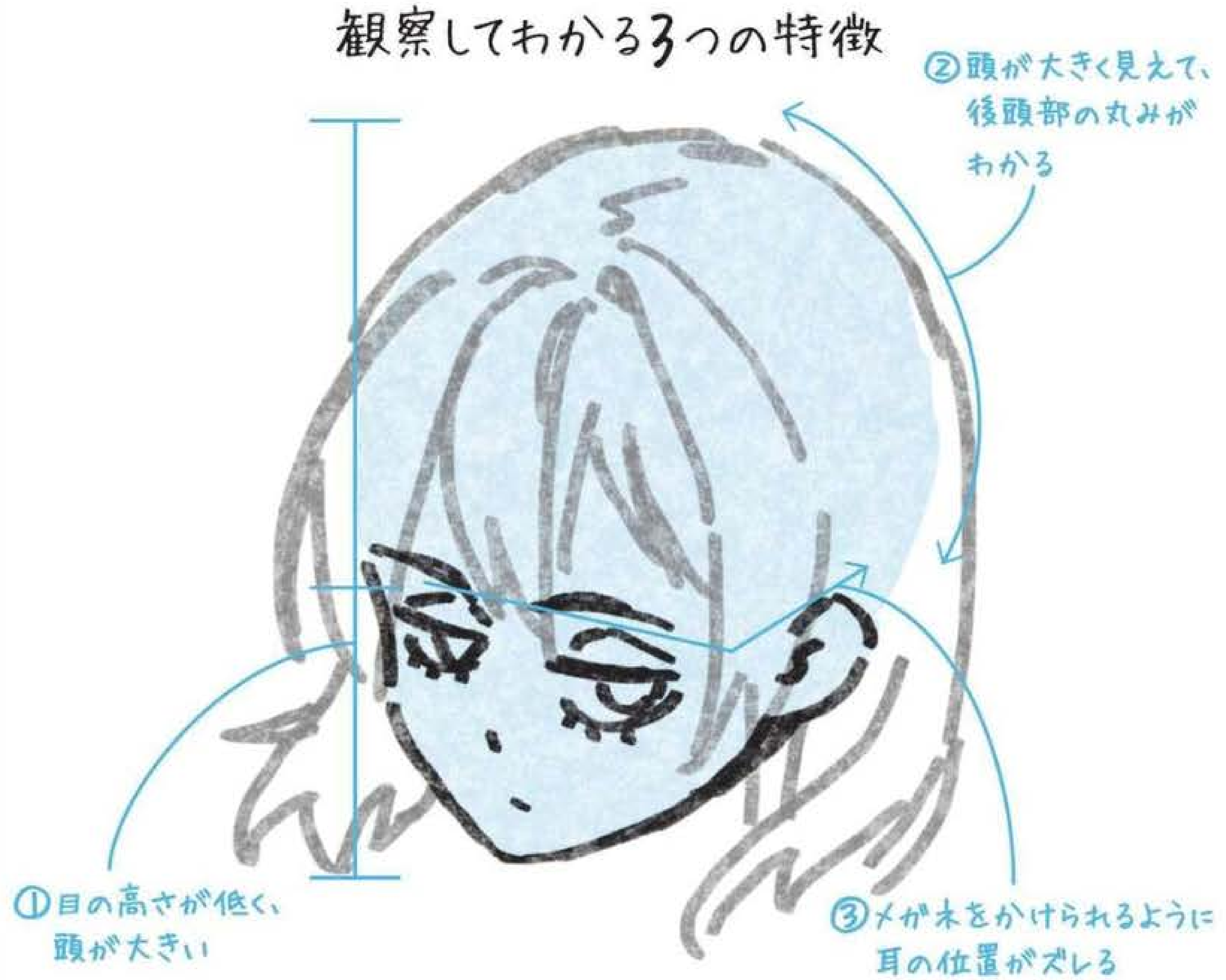


【ディテール】

シルエットとアタリを
目印にして、顔を描きます。
特徴②を意識して目と耳を離すと、
自然と顔のパーツが奥側に寄って、
それっぽい角度に見えます。



フカンの顔っぽく描きたい！

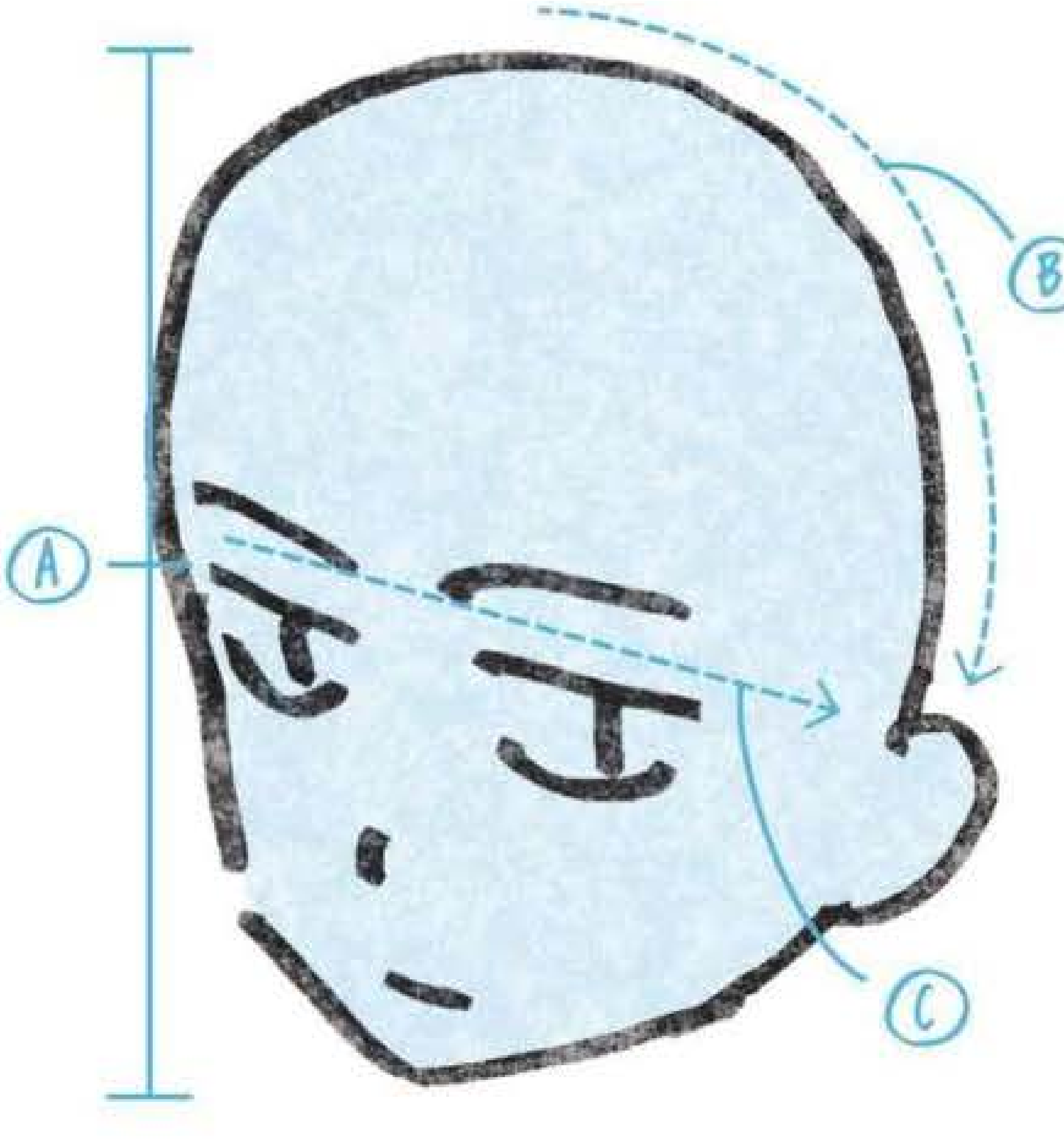


特徴を無視すると……？

Ⓐ目の高さが高いので、
角度がついていないように見える

Ⓑ頭が小さく、後頭部の丸みがないので、平面的に見える

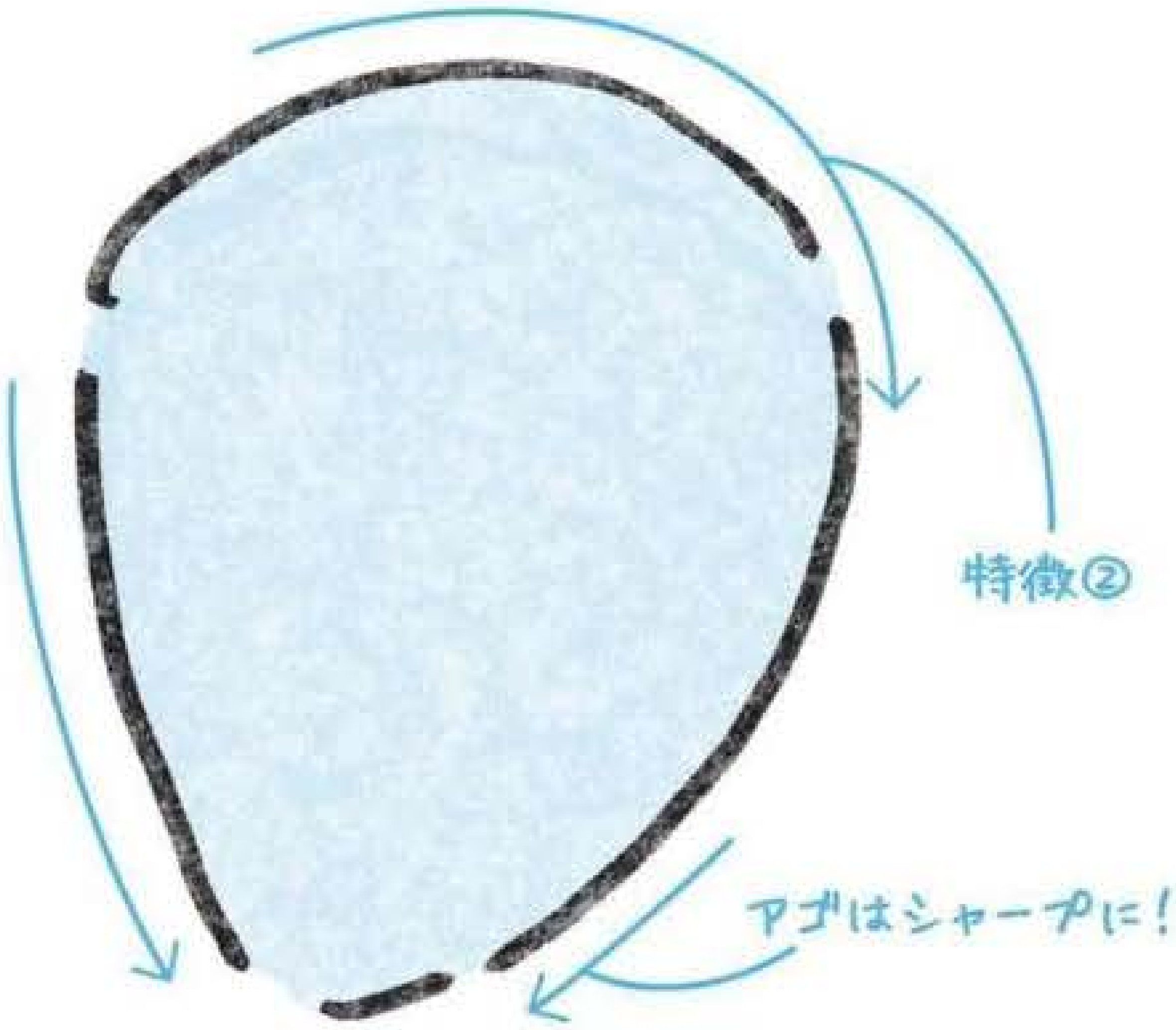
Ⓒ目と耳の位置がズレていないので、
立体的に見えない



描いてみよう!!

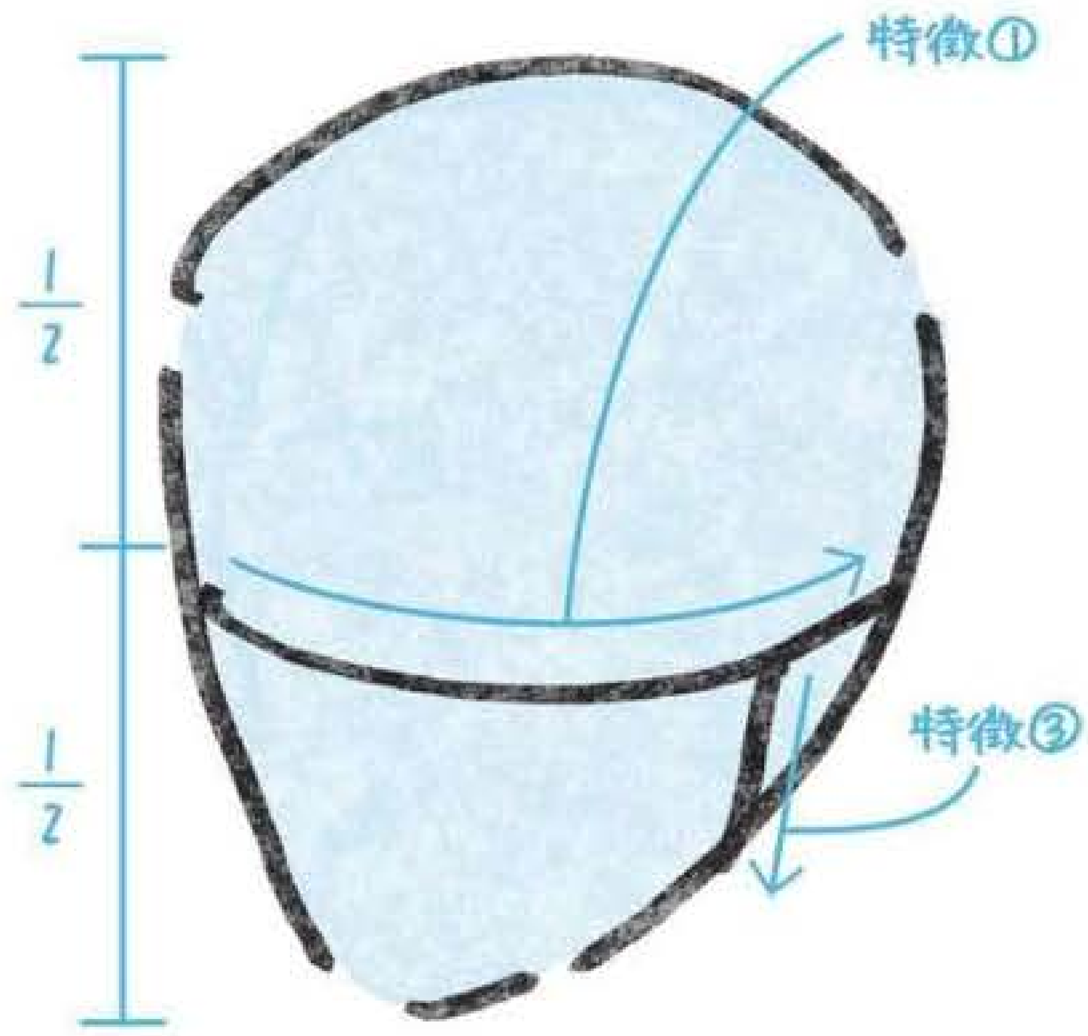
〚シルエット〛

特徴②を意識して、シルエットを描きます。後頭部に丸みをつける反面、アゴのシルエットはシャープに描いた方がわかりやすくなります。



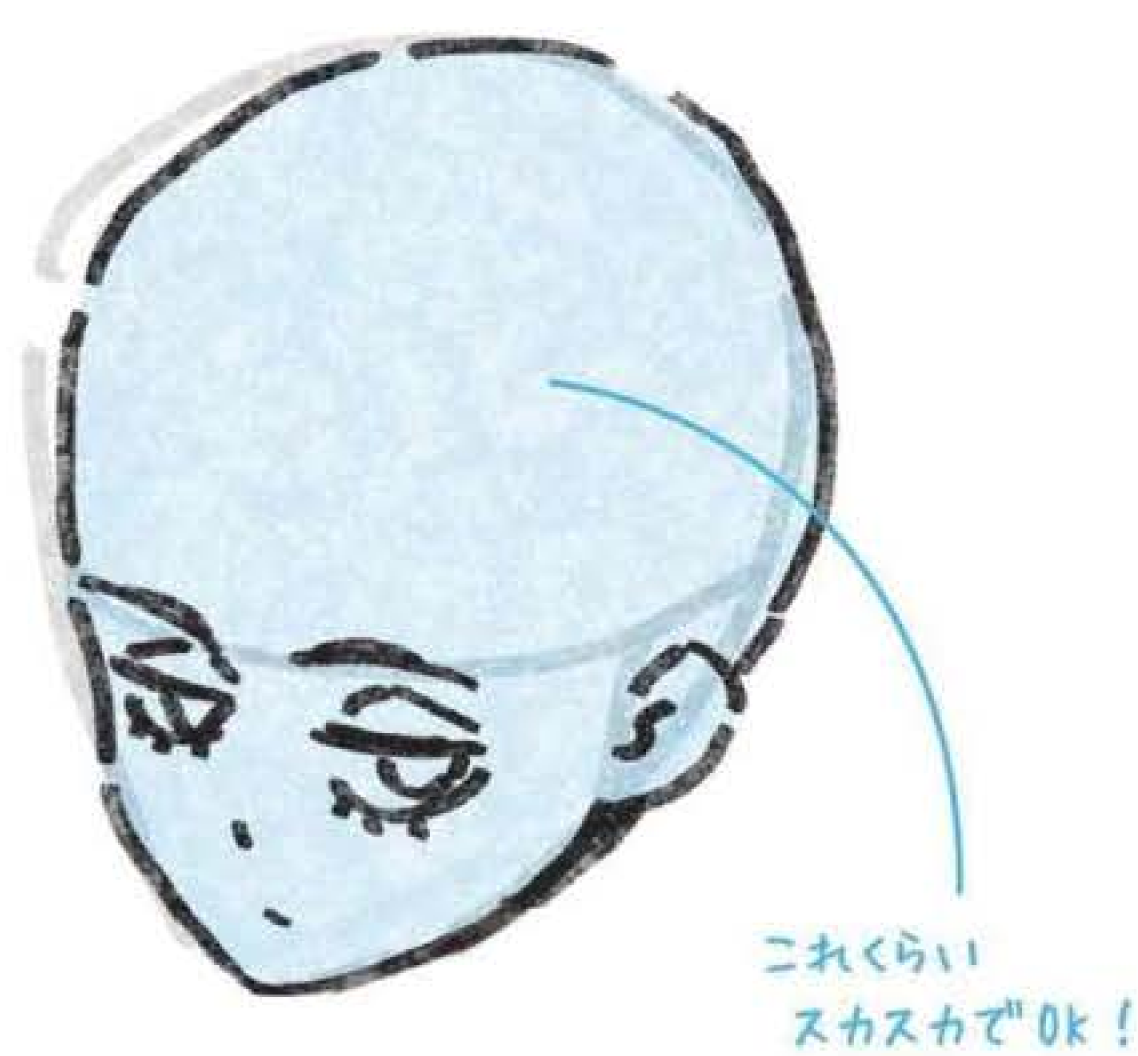
〚アタリ〛

特徴①・③を意識して、目と耳の位置を決めるアタリを描きます。目の位置は特に意識して中心より下に描くと、それっぽく見えます。

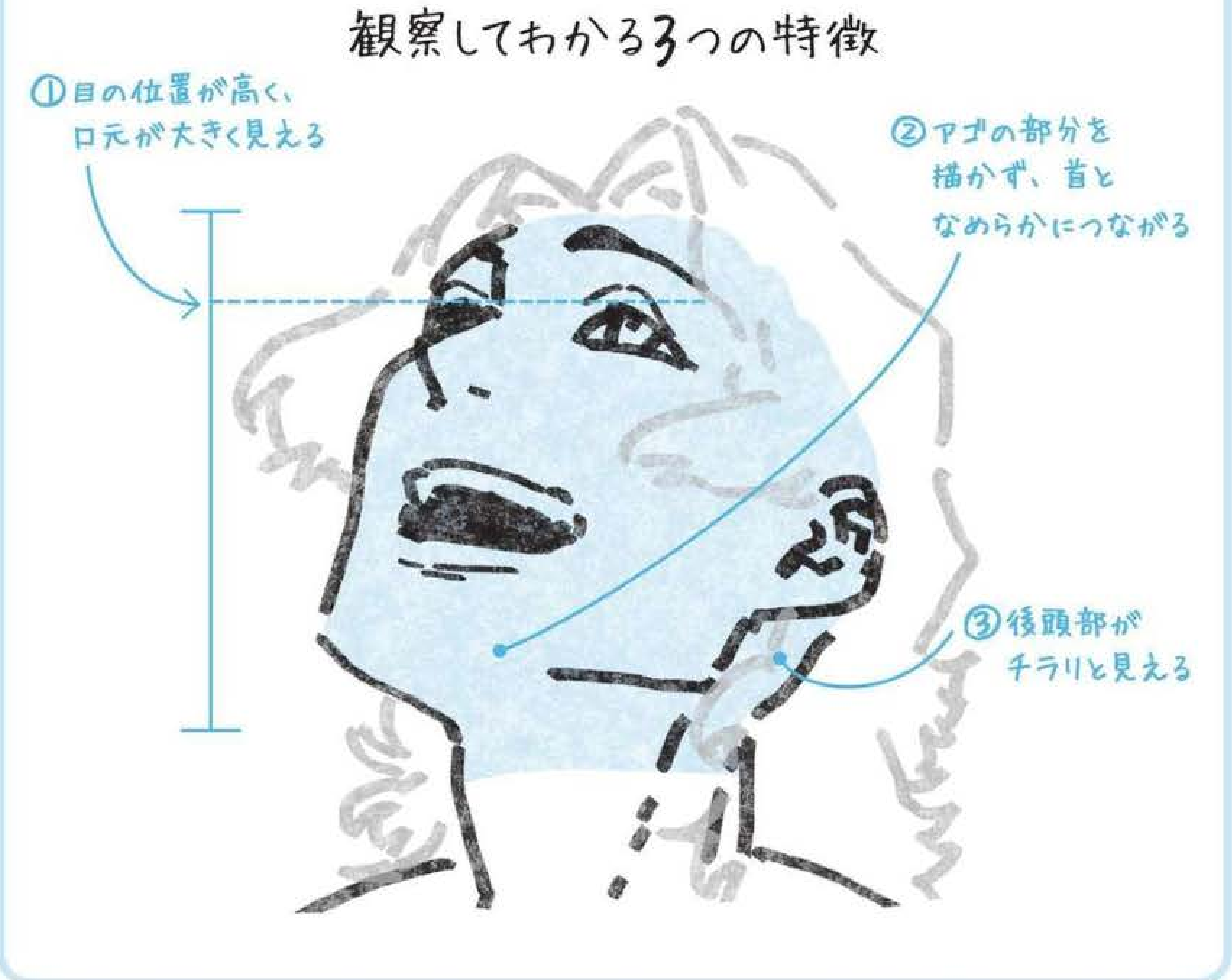


〚ディテール〛

シルエットとアタリを目印にして、顔を描きます。顔のパーツはアゴの先端に集まり、頭はスカスカに見えますが、これくらいで大丈夫です。



アオリの顔っぽく描きたい！

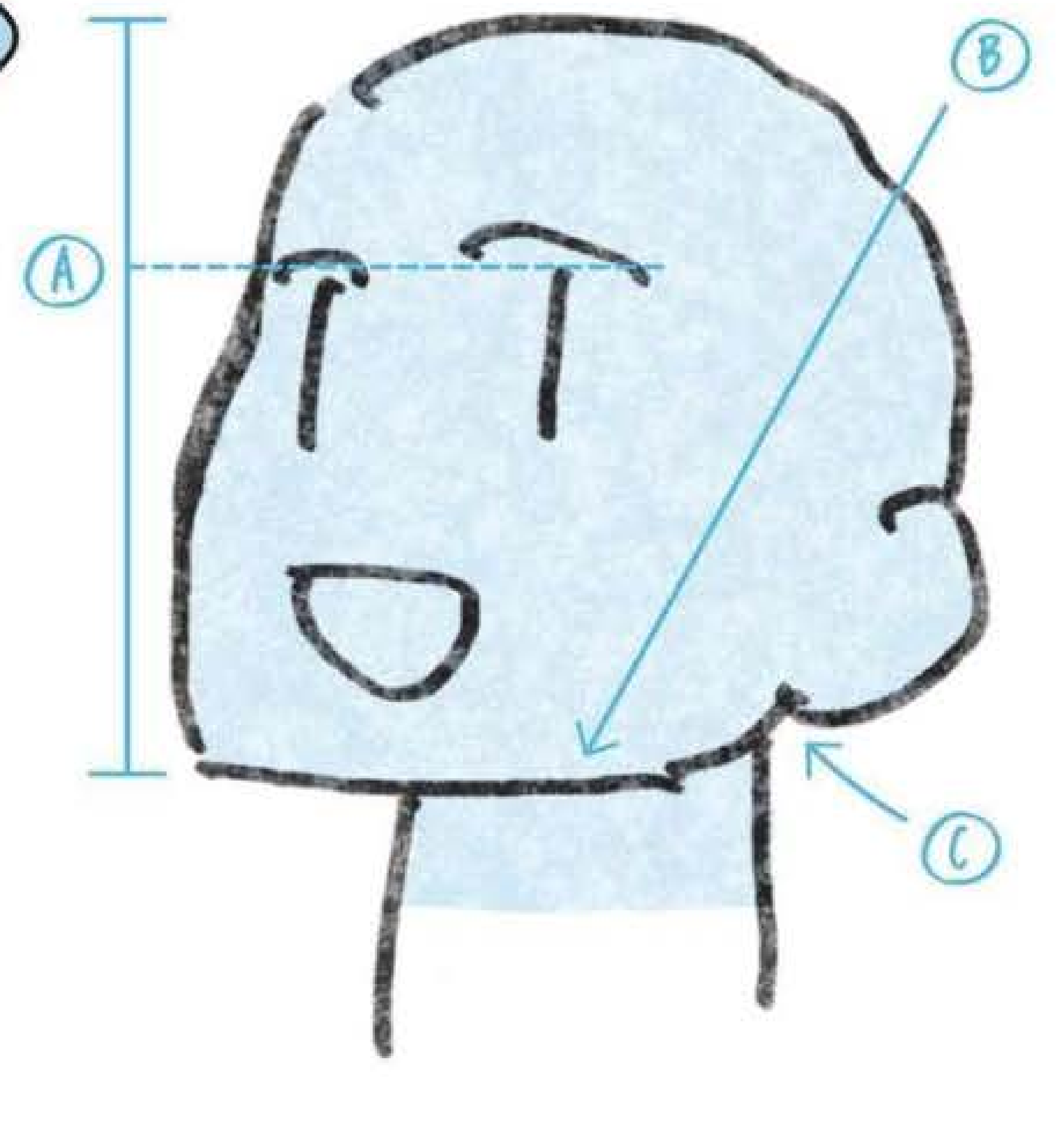


特徴を無視すると……？

Ⓐ目の高さが下がっているため、
顔の角度が正面に近く
見えてしまう

Ⓑあごのラインを描いているので、
頭と首が別パーツに見える

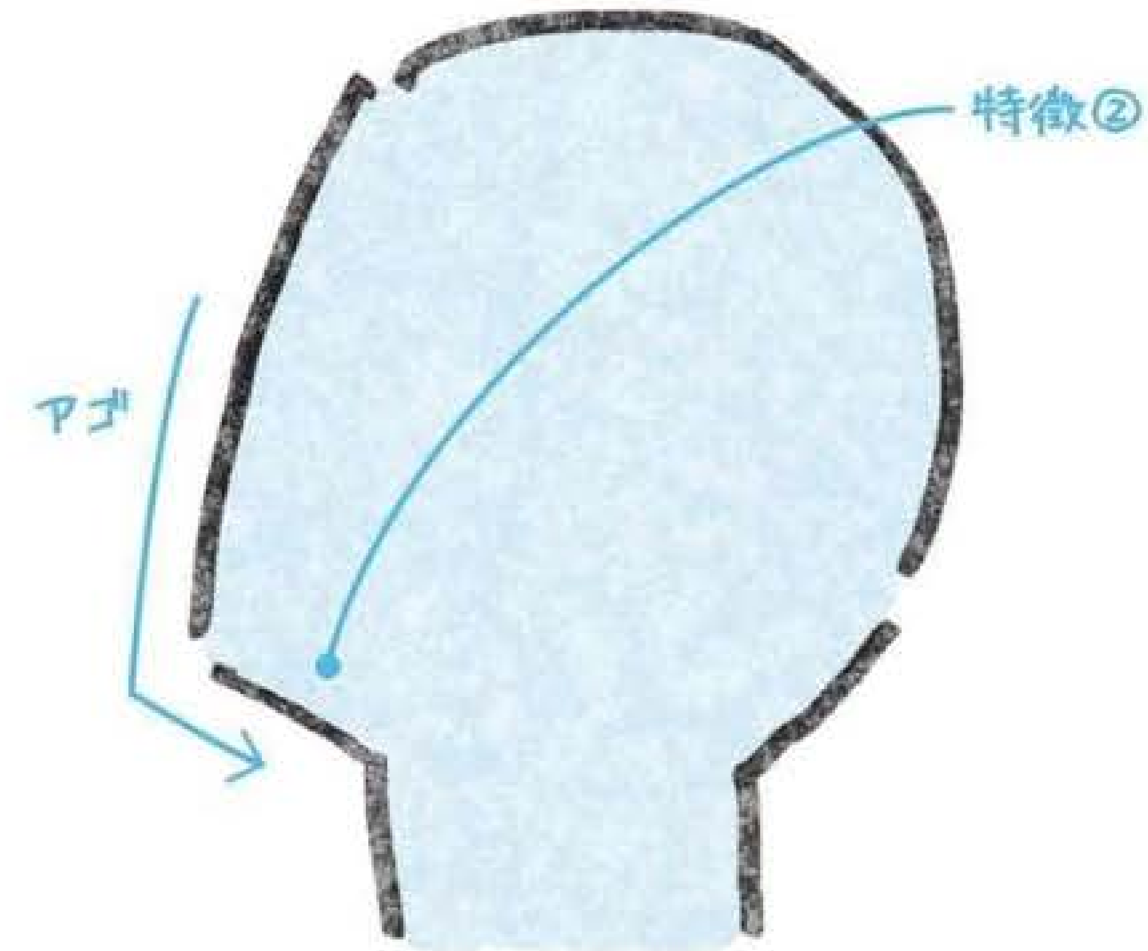
Ⓒ後頭部が隠れているので、
頭と首のつながりがわかりにくい



描いてみよう!!

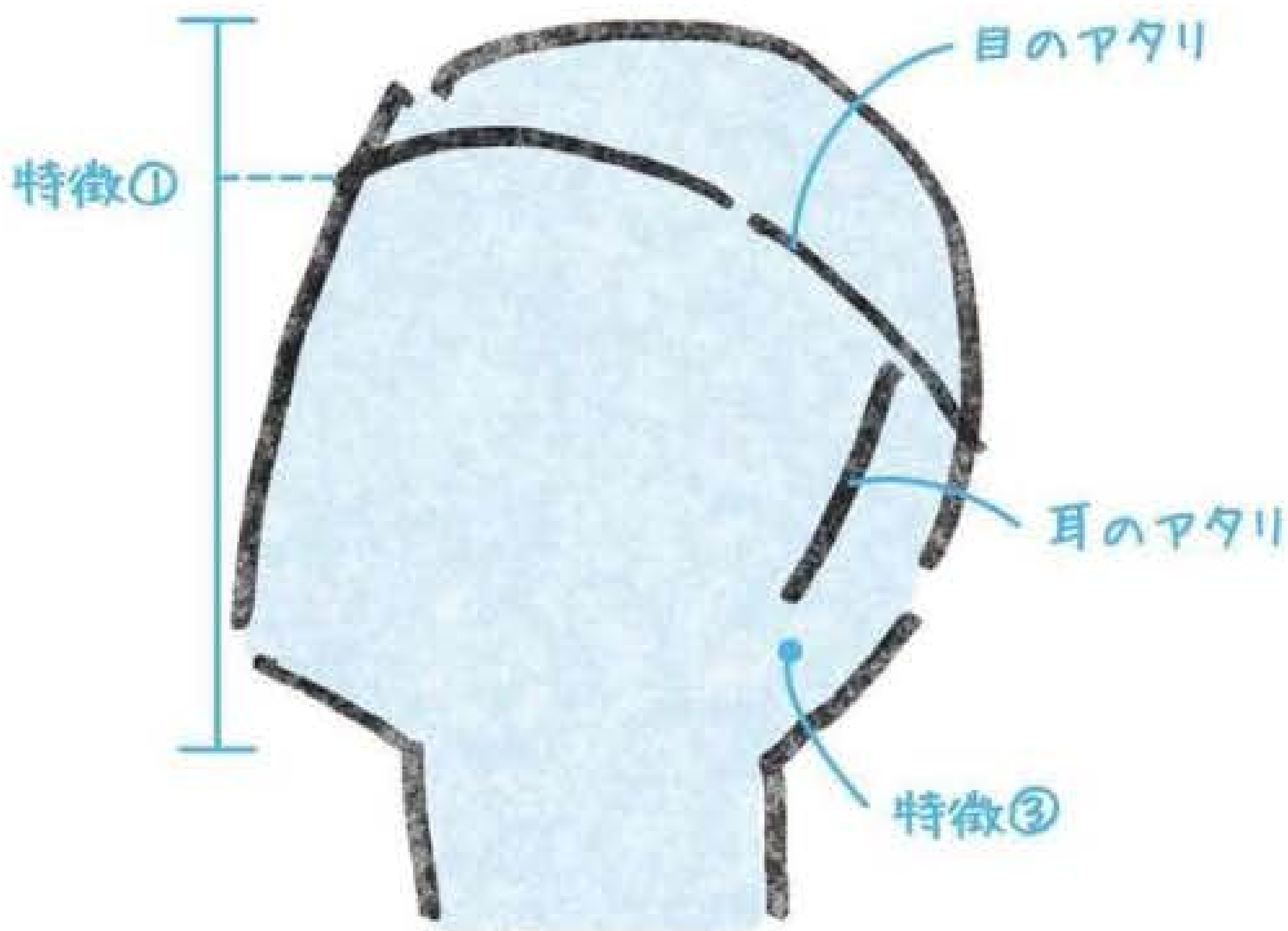
【シルエット】

特徴②を意識して、
首とつながったシルエットを
描きます。アゴが突き出ている
部分をしっかり描くと
それっぽく見えます。



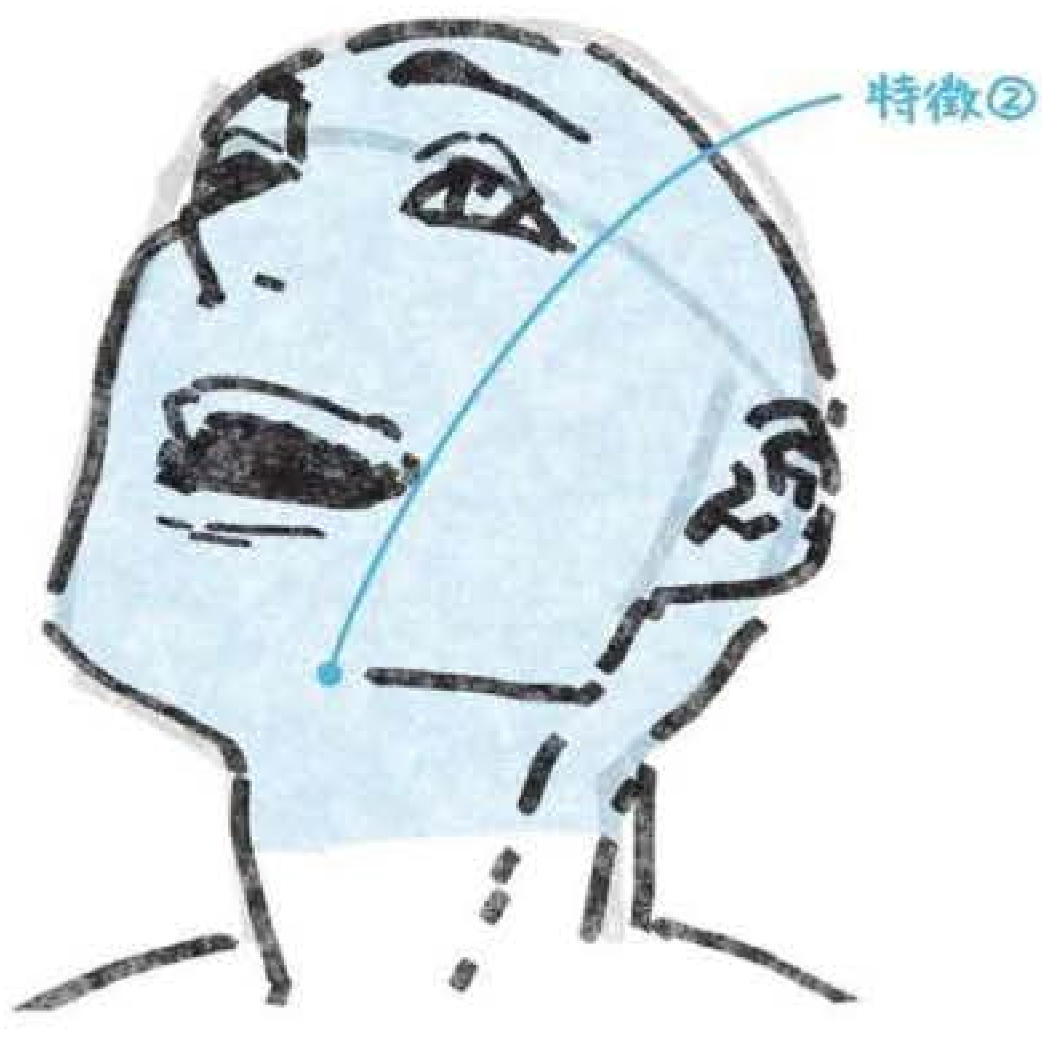
【アタリ】

特徴①・③を意識して、
目と耳のアタリを描きます。
角度が強くなるので、
アタリの位置は思い切って
上げて描いてOKです。



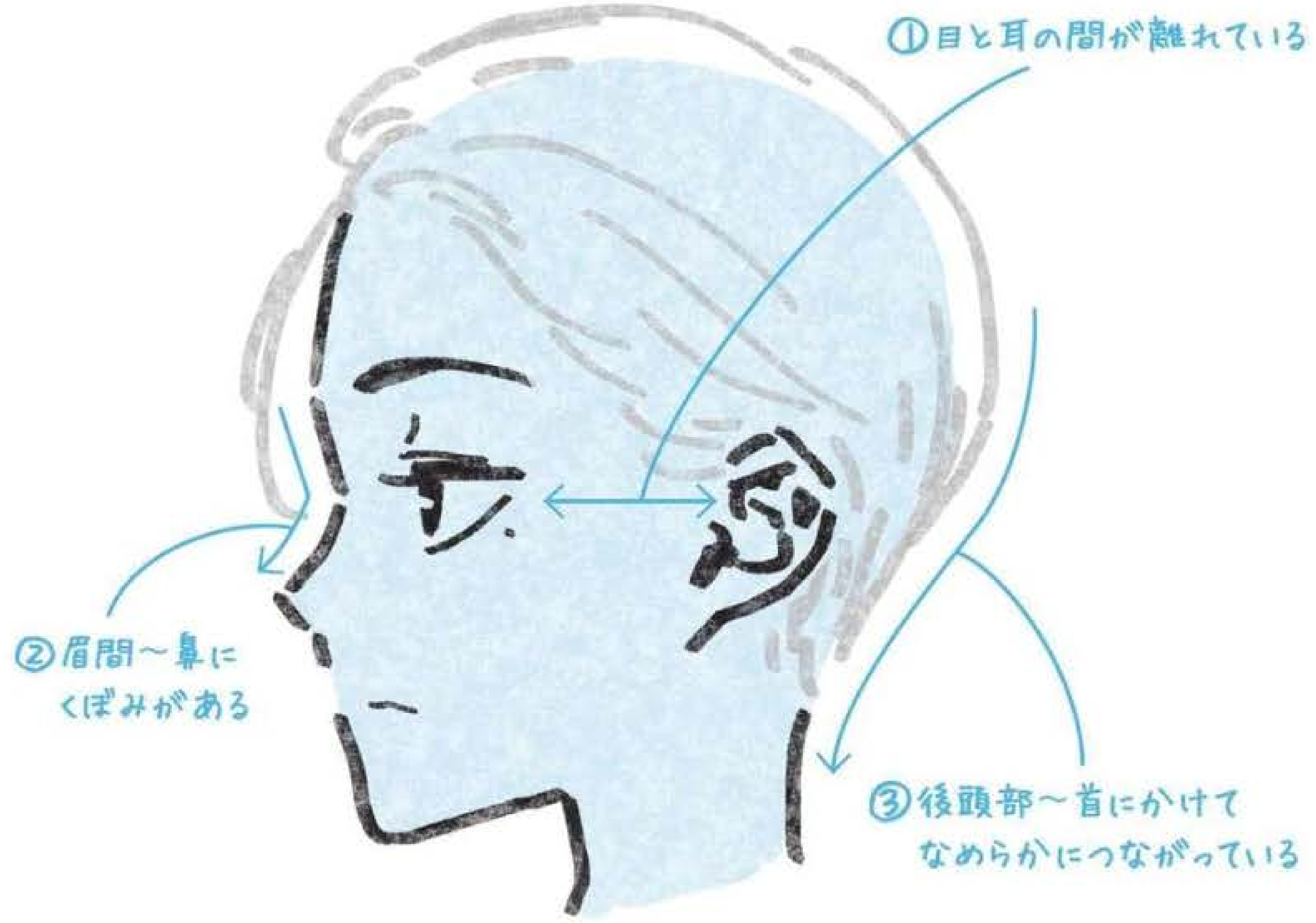
【ディテール】

シルエットとアタリを目印にして、
顔を描きます。特徴②を意識して
アゴのラインを敢えて描かない
ことで、なめらかなアゴのラインが
伝わりやすくなりますよ！



横顔っぽく描きたい！

観察してわかる3つの特徴

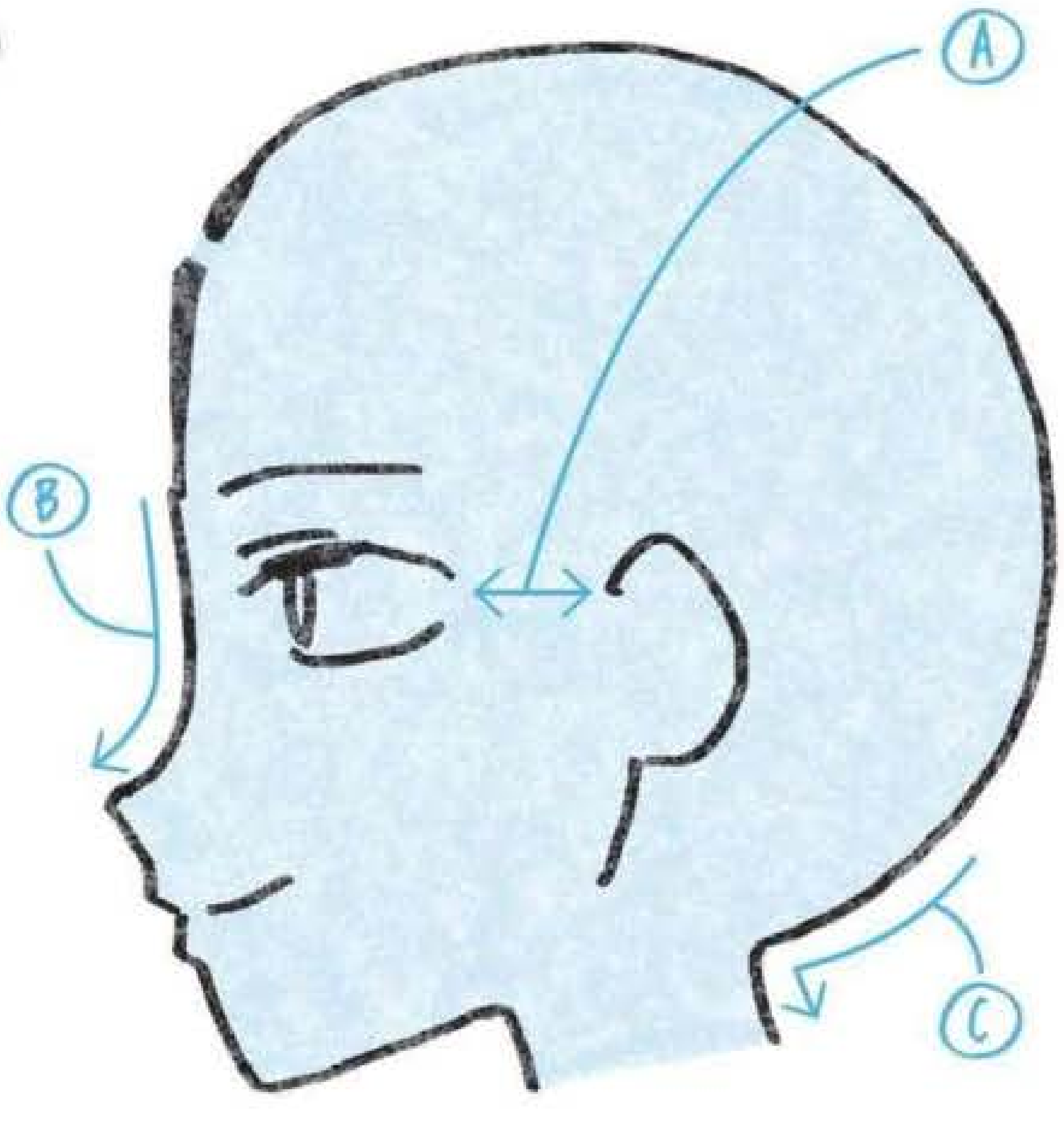


特徴を無視すると……？

Ⓐ目と耳が近いので、
平面的に見えてしまう

Ⓑ眉間の位置が曖昧なので、
鼻の位置が下がってしまっている

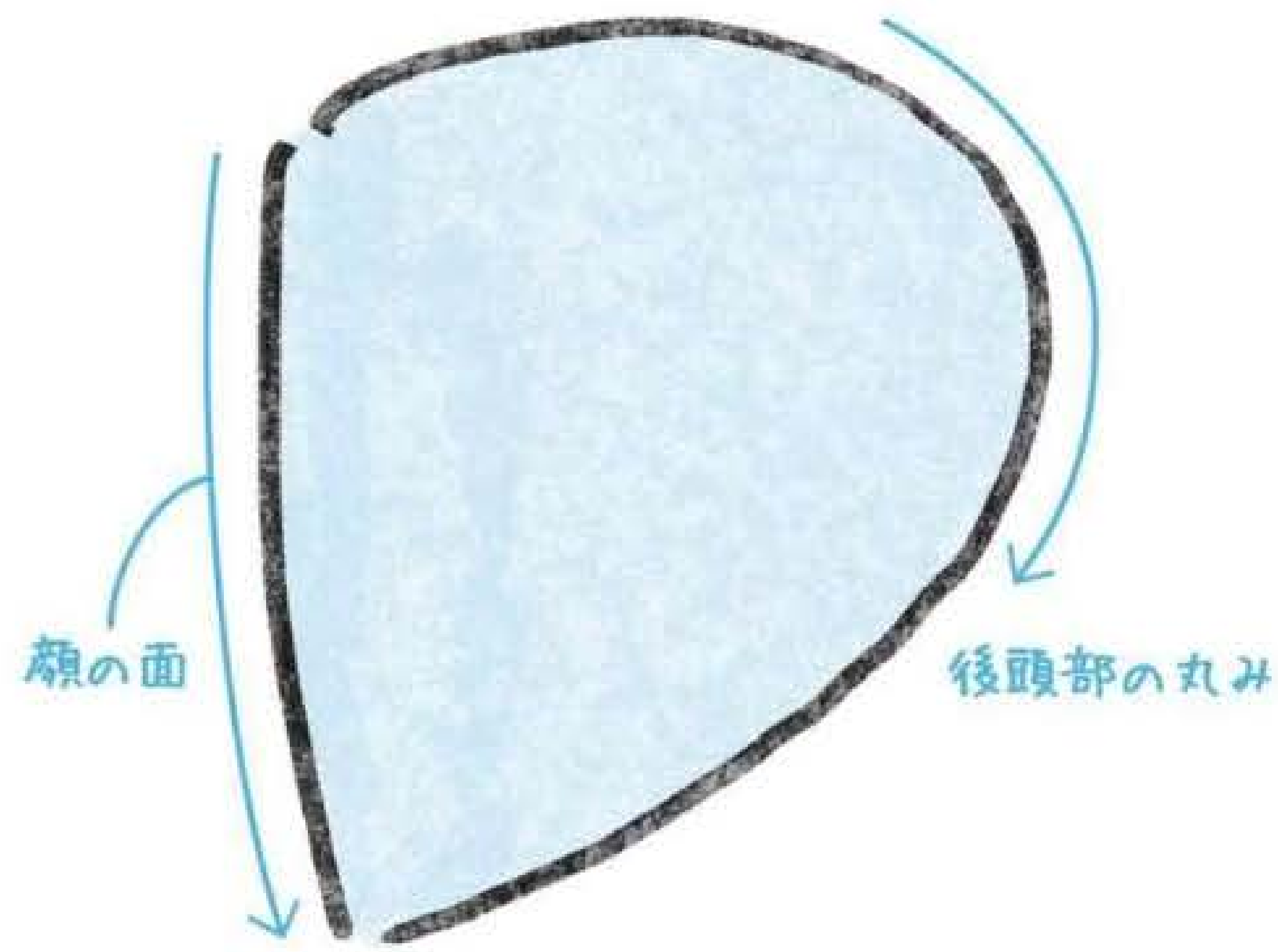
Ⓒ後頭部が丸く膨らんでいるので、
頭が大きく見えてしまう



描いてみよう!!

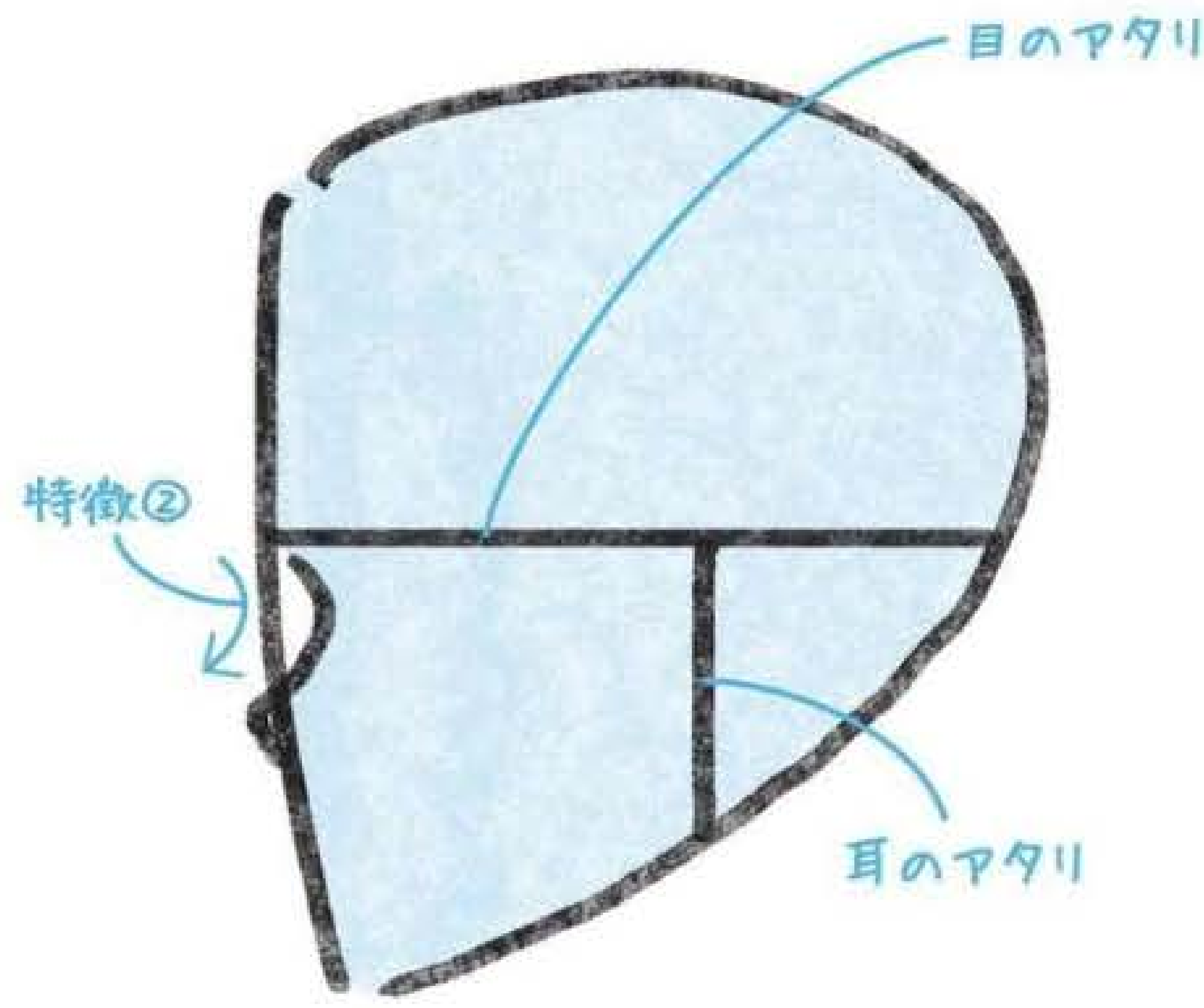
〚シルエット〛

アルファベットのDみたいな
シルエットを描きます。
後頭部に丸みをつける反面、
顔の面は平らでも大丈夫です。



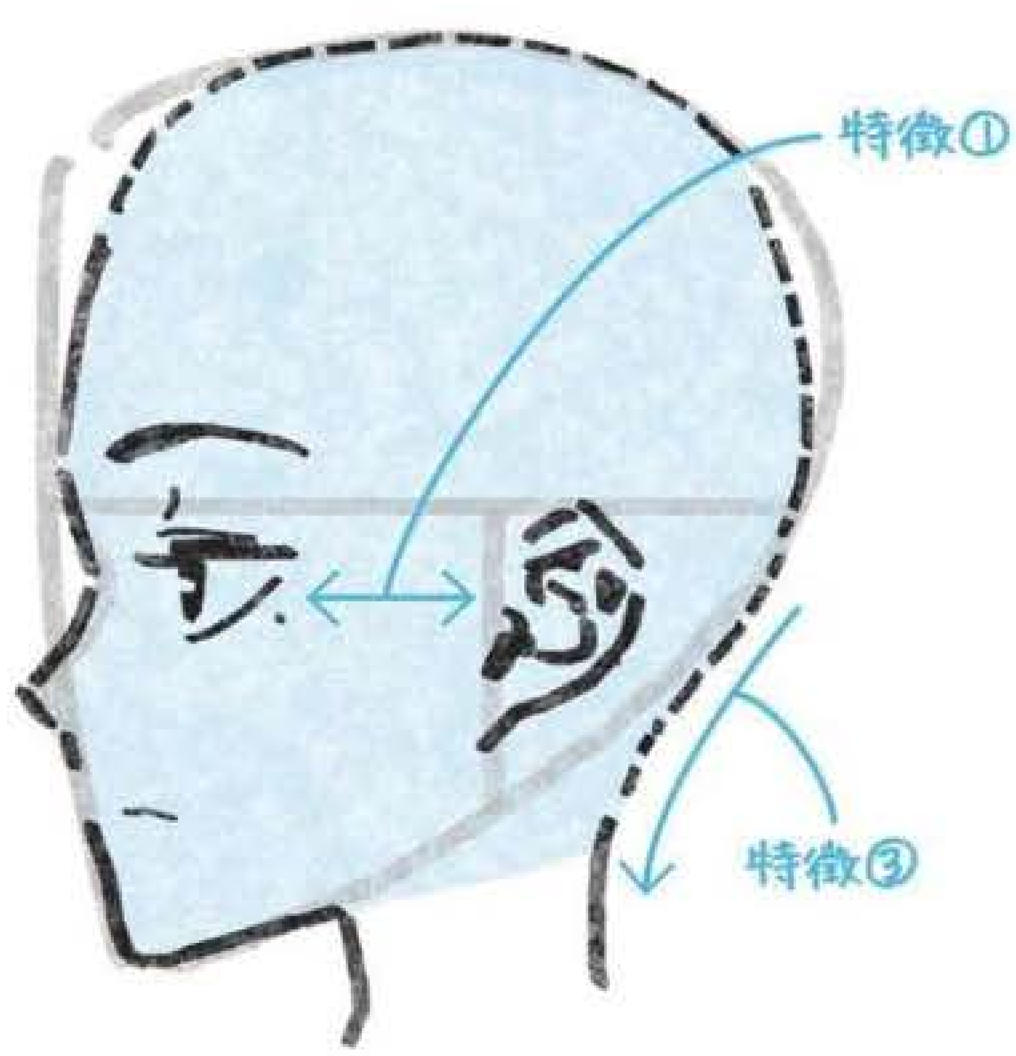
〚アタリ〛

目と耳のアタリを描きます。
特徴②を意識して鼻のアタリを
描くと、かなり横顔っぽくなります。



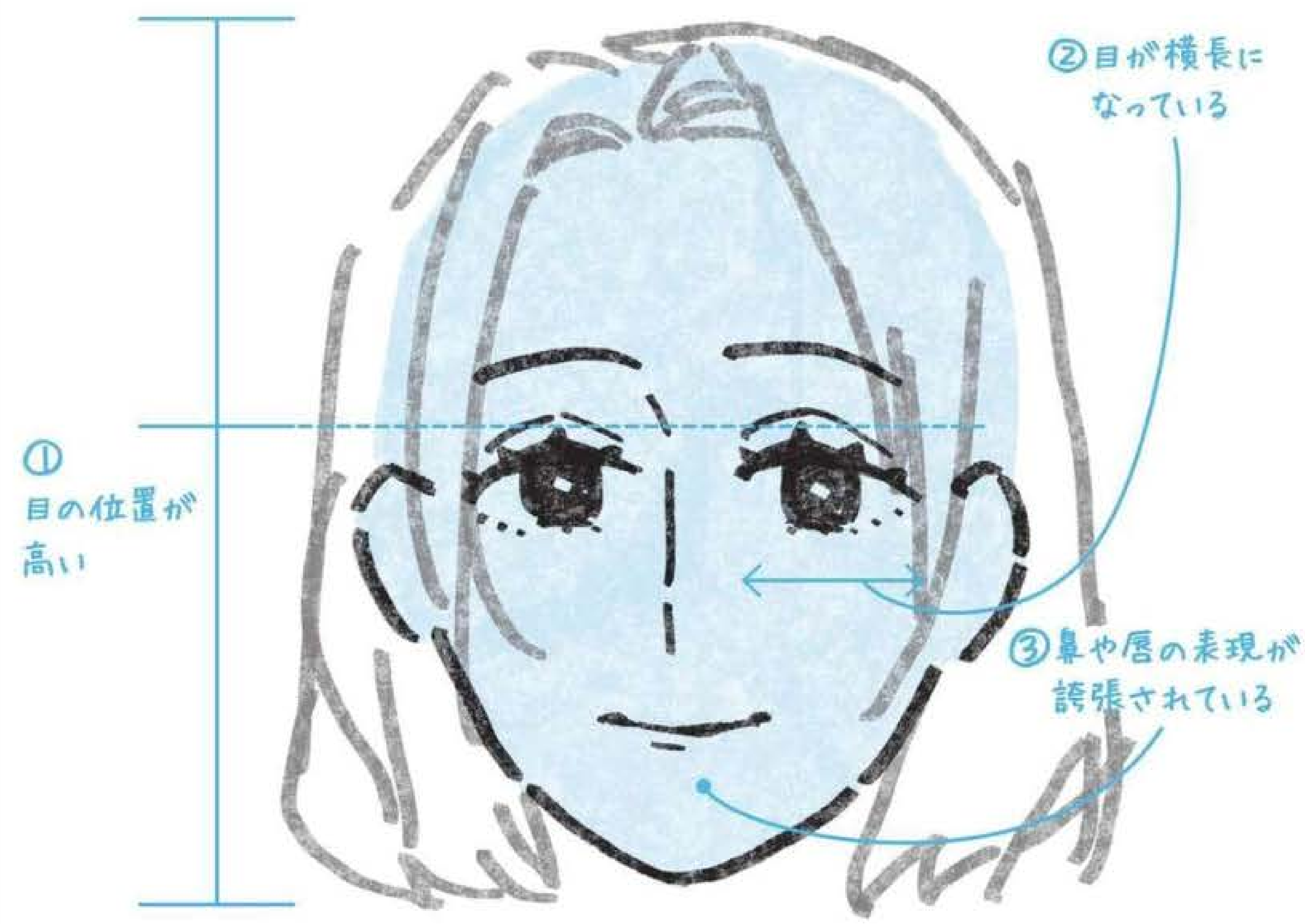
〚ディテール〛

シルエットとアタリを目印にして、
横顔を描きます。特徴①を意識して、
目を耳から離して描き込んでください。
特徴③を意識すると
首とのつながりが自然になります。



大人の顔っぽく描きたい！

観察してわかる3つの特徴

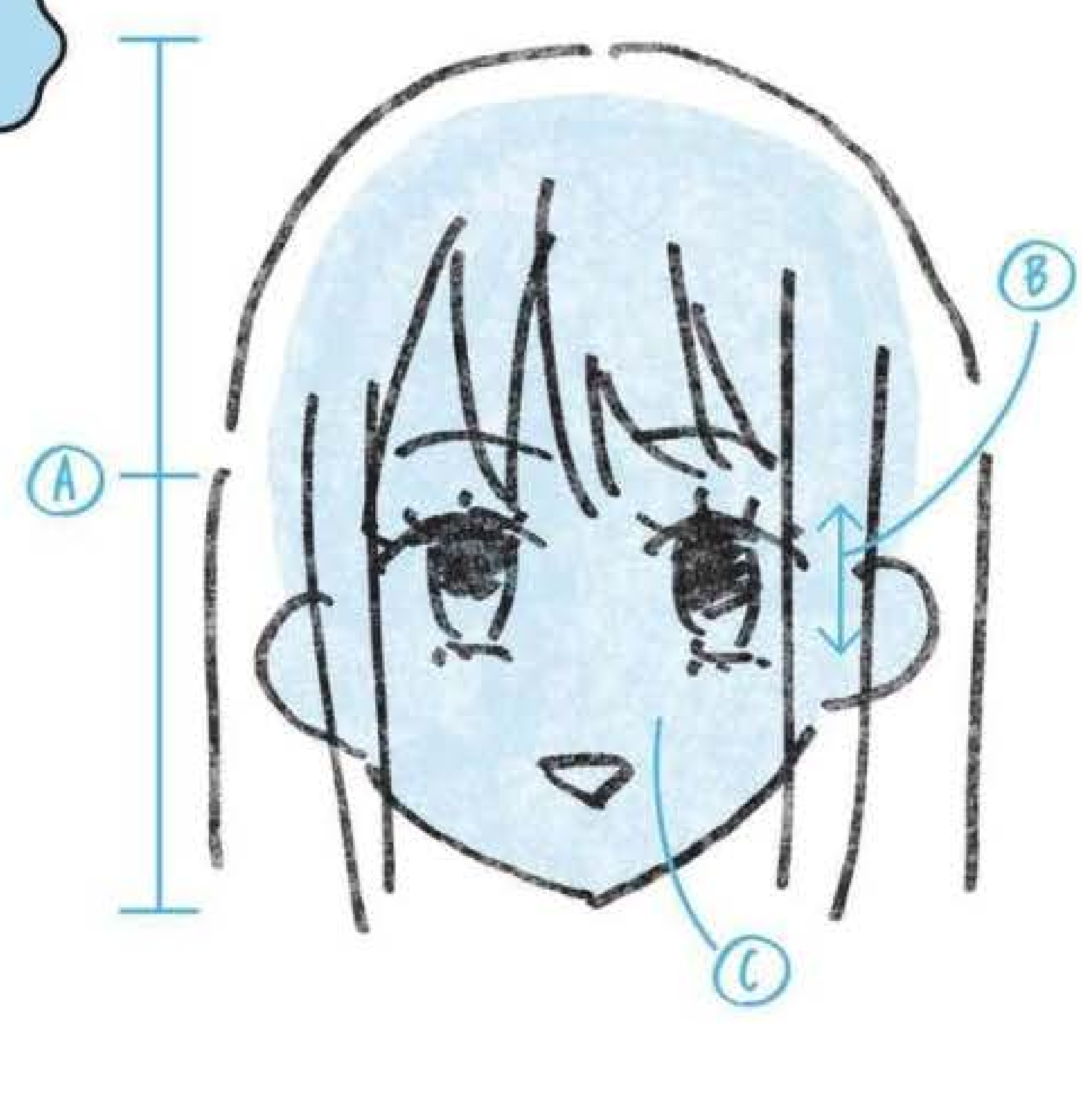


特徴を無視すると……？

Ⓐ目の高さが低いので、幼く見えてしまう

Ⓑ目が縦長なので、かわいい印象が強くなる

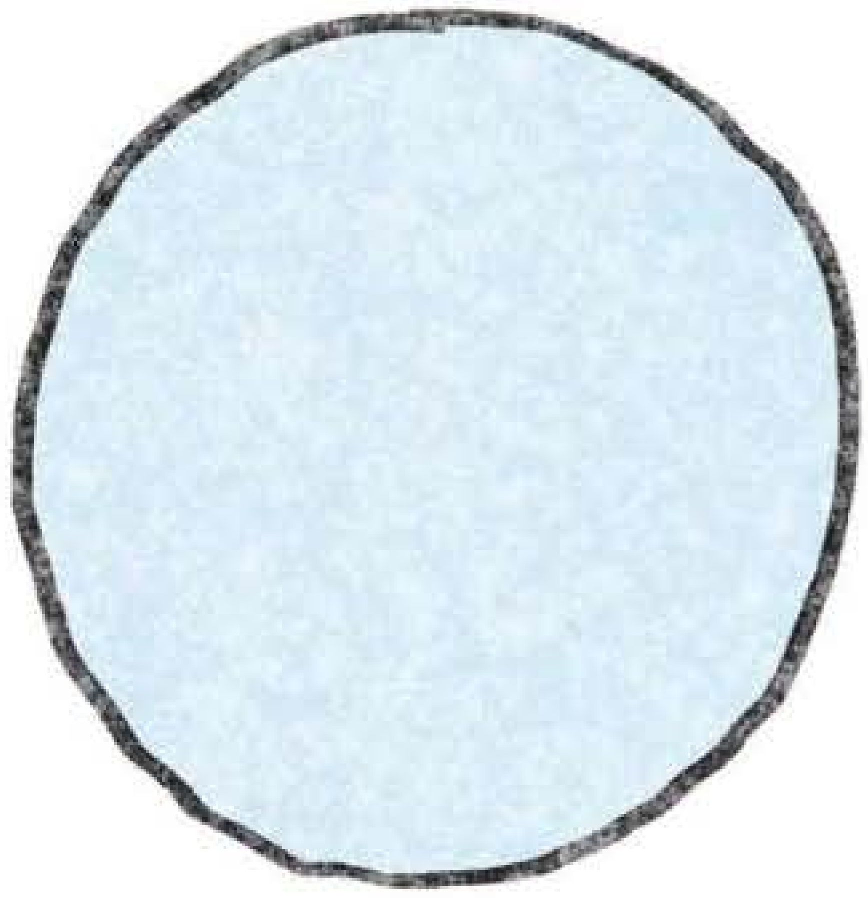
Ⓒ鼻や唇が省略されているので、子どもっぽい感じが強い



描いてみよう!!

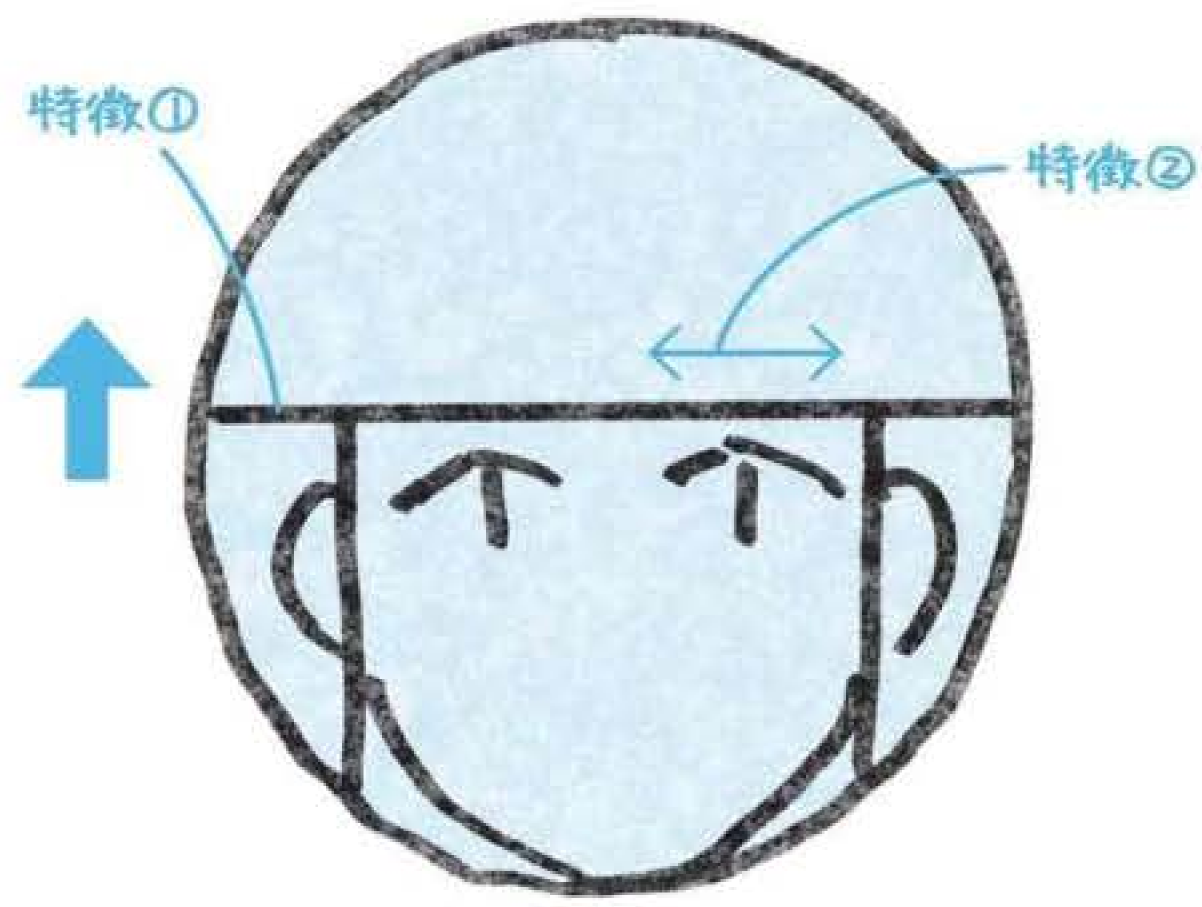
【シルエット】

今回は正面の顔を（→P.30参照）、
より大人っぽくしてみます。
正面の顔なので、
丸いシルエットを描きます。



【アタリ】

特徴①を意識して、
目のアタリを高めに描きます。
特徴②を意識して、
横長の目を描くと、
大人っぽく見えます。



【ディテール】

シルエットとアタリを目印にして、
顔を描きます。
特徴③を意識して、
鼻や唇を誇張してみると良いですよ！
※髪の描き方はLesson4で、
紹介します。



子どもの顔っぽく描きたい！

観察してわかる3つの特徴

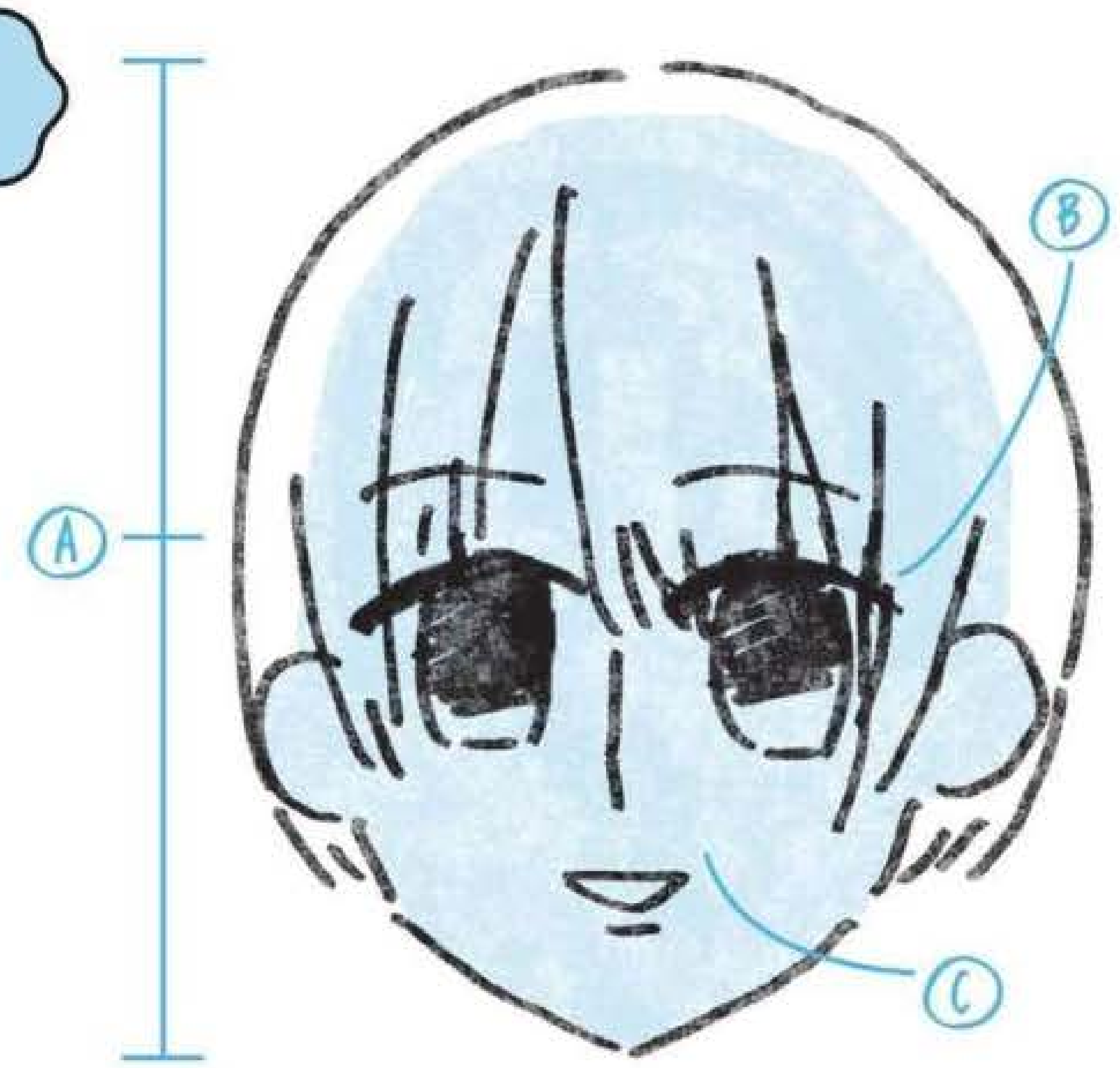


特徴を無視すると……？

Ⓐ目の高さが低くないので、
幼い印象が弱くなっている

Ⓑ目が大きすぎるので、
顔のバランスが崩れてしまう

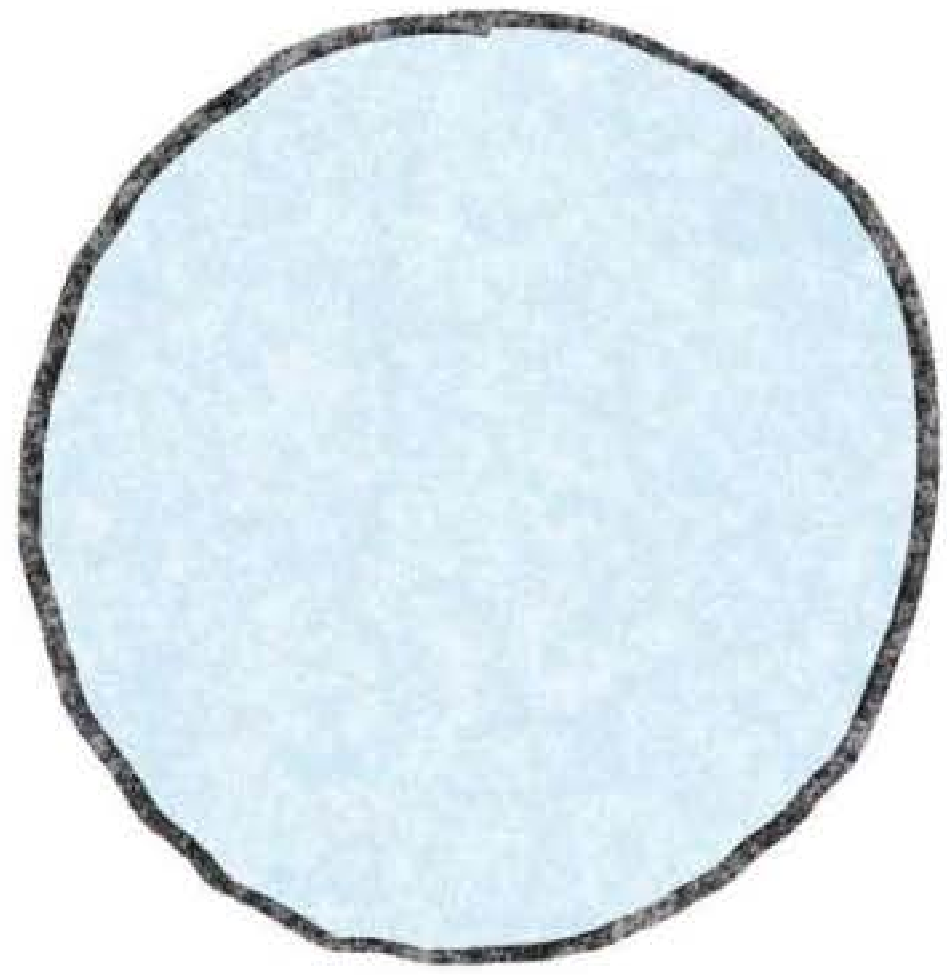
Ⓒ鼻や唇が誇張されているので、
子どもっぽく見えない



描いてみよう!!

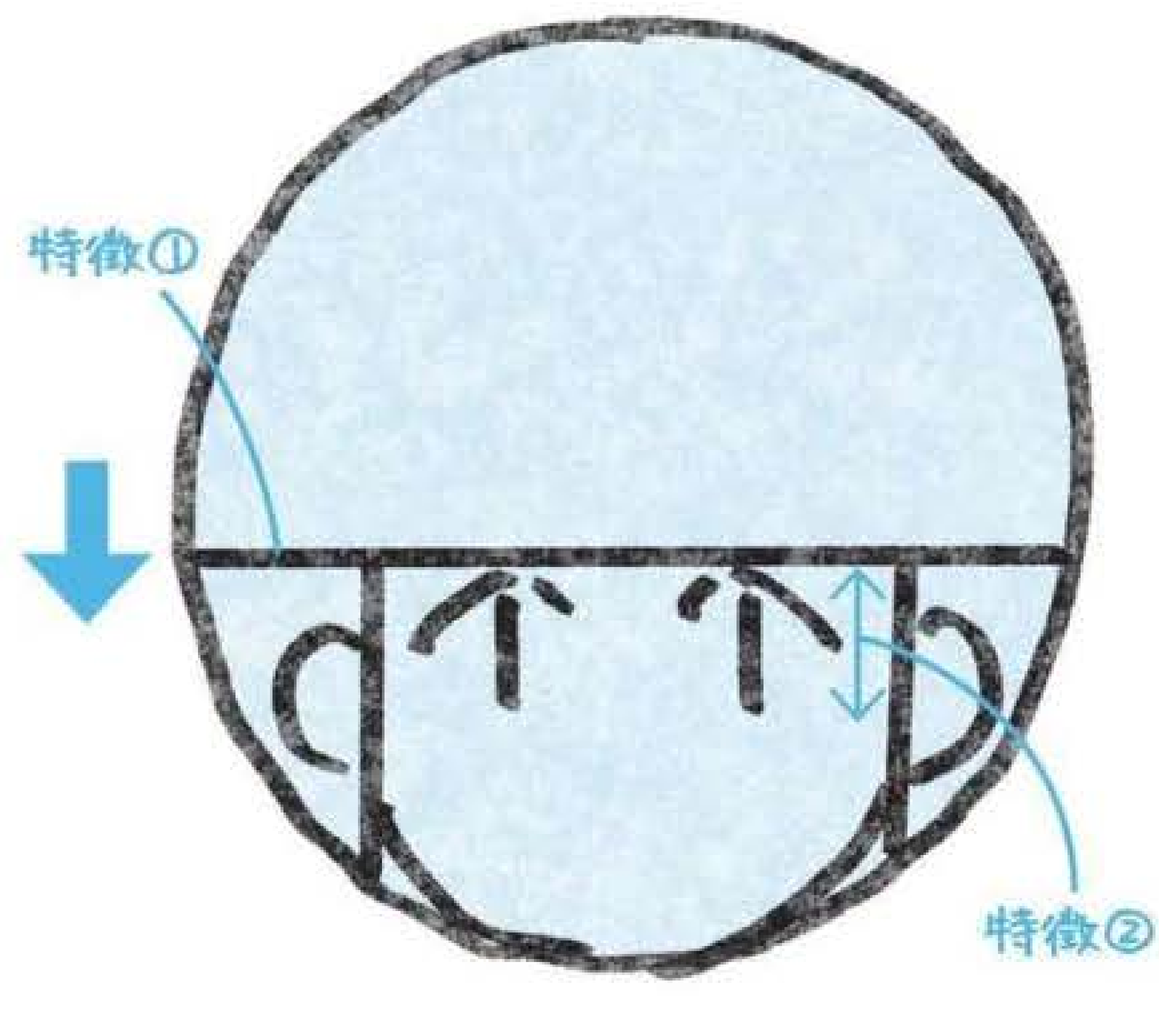
〖シルエット〗

今回は正面の顔を(→P.30参照)、
より子どもっぽくしてみます。
正面の顔なので、
丸いシルエットを描きます。



〖アタリ〗

特徴①を意識して、
目のアタリを低めに描きます。
特徴②を意識して、
目を縦長に描くと、
子どもっぽく見えます。



〖ディテール〗

シルエットとアタリを目印にして、
顔を描きます。
特徴③を意識して、
鼻や唇の表現を省略してみると
良いですよ!
※髪の描き方はLesson4で、
紹介します。



きほん
顔
上半身
全身
応用

LESSON 4 髪がそれっぽく描けない！









シルエットを決めて ——→ 流れを描く

頭を隠すようにシルエットを決めて描こう!!

髪は服と同じで、身体を隠すパーツです。

・前髪→額を隠す

・横髪→頬を隠す

・後髪→頭を隠す

前・横・後の3つのエリアに分けて、

隠すように描くことが大切です。

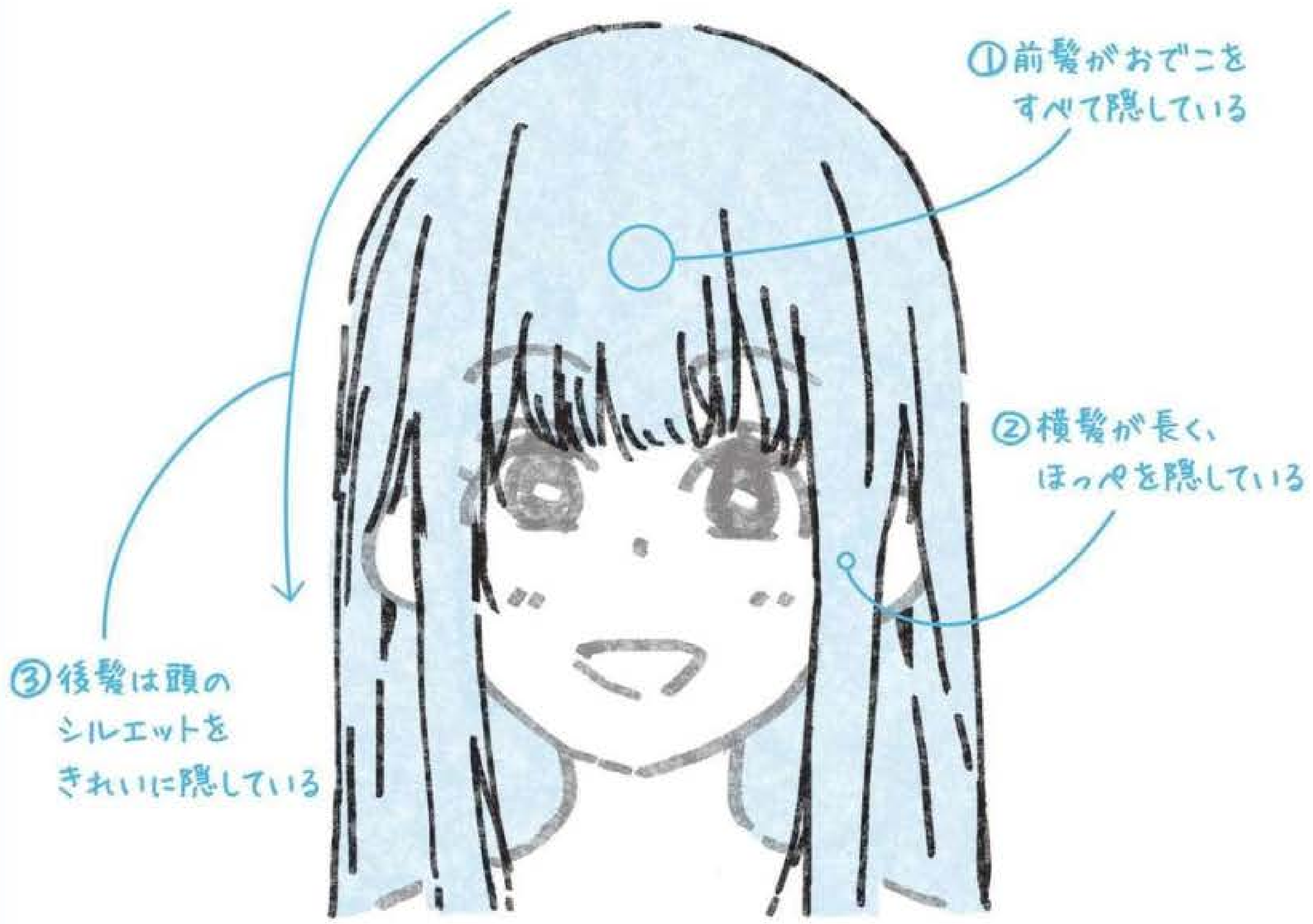


POINT

「隠れている」か「見えている」かで、
髪はそれっぽく描き分けられます!!

ロングヘアっぽく描きたい！

観察してわかる3つの特徴

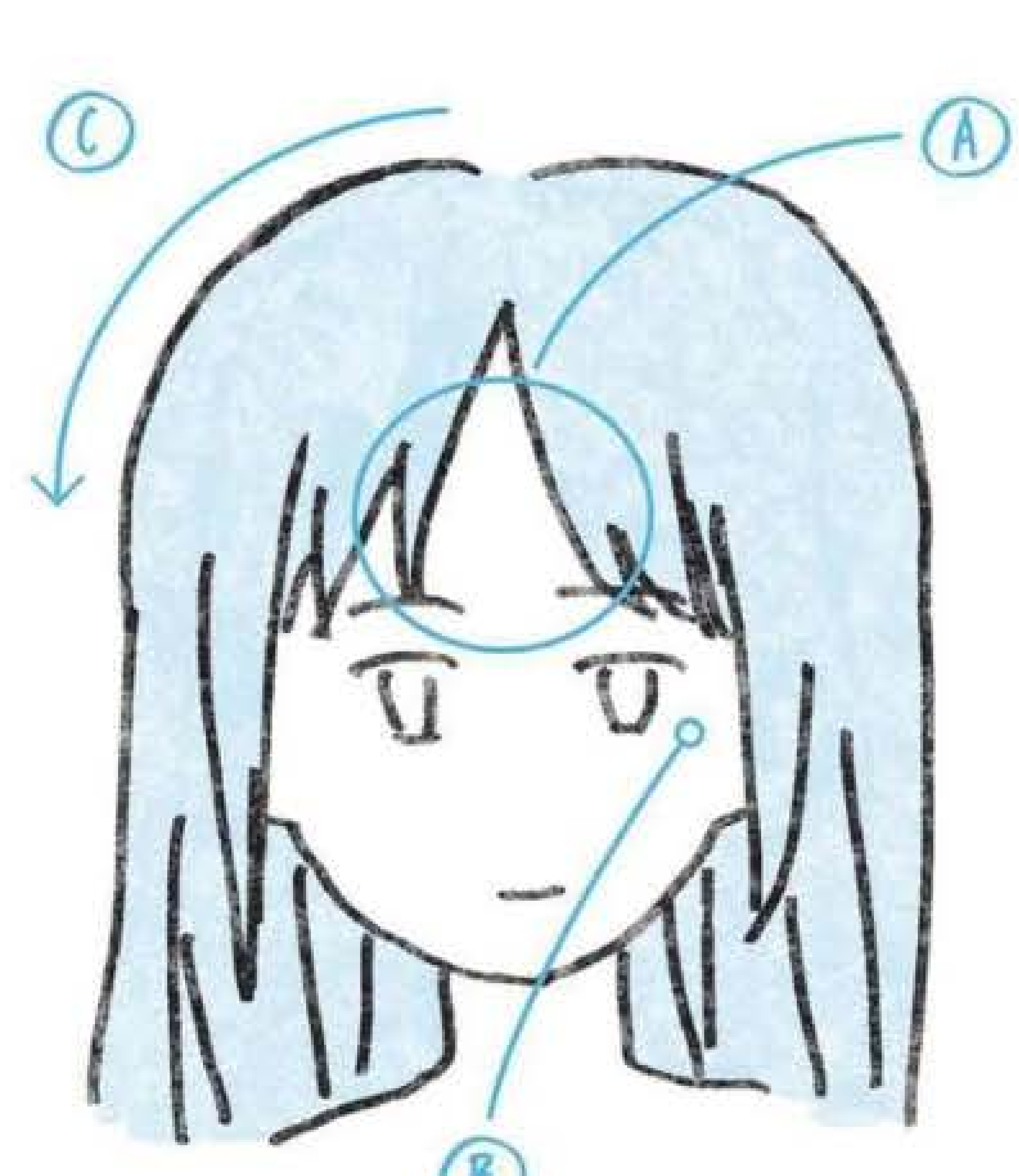


特徴を無視すると……？

Ⓐおでこが一部見えているので、
別の髪型に見える

Ⓑ横髪がほっぺを隠していないので、
顔が大きく見えてしまう

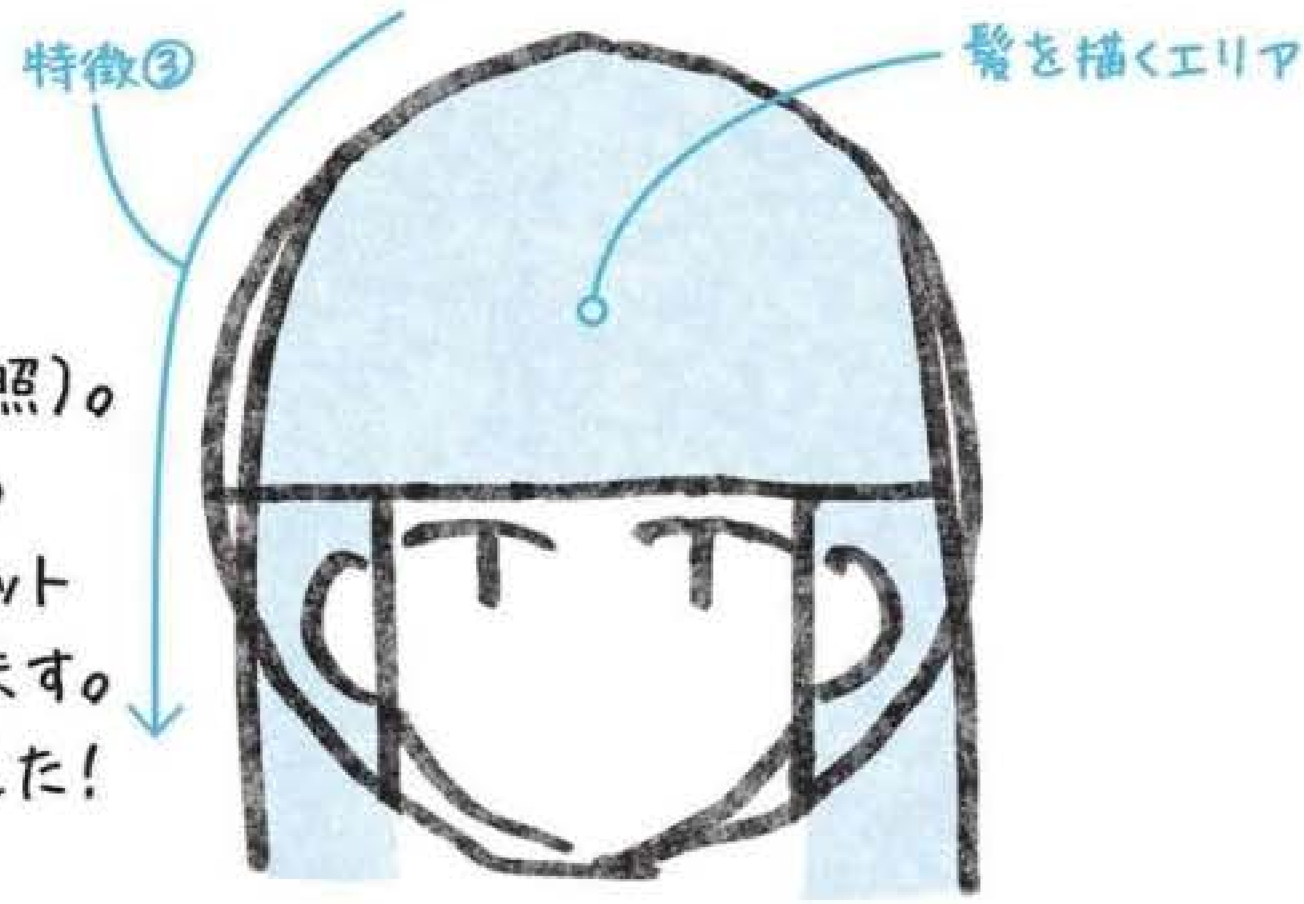
Ⓒ後髪が頭のシルエットより大きいので、
顔全体のボリュームが
大きくなってしまう



描いてみよう!!

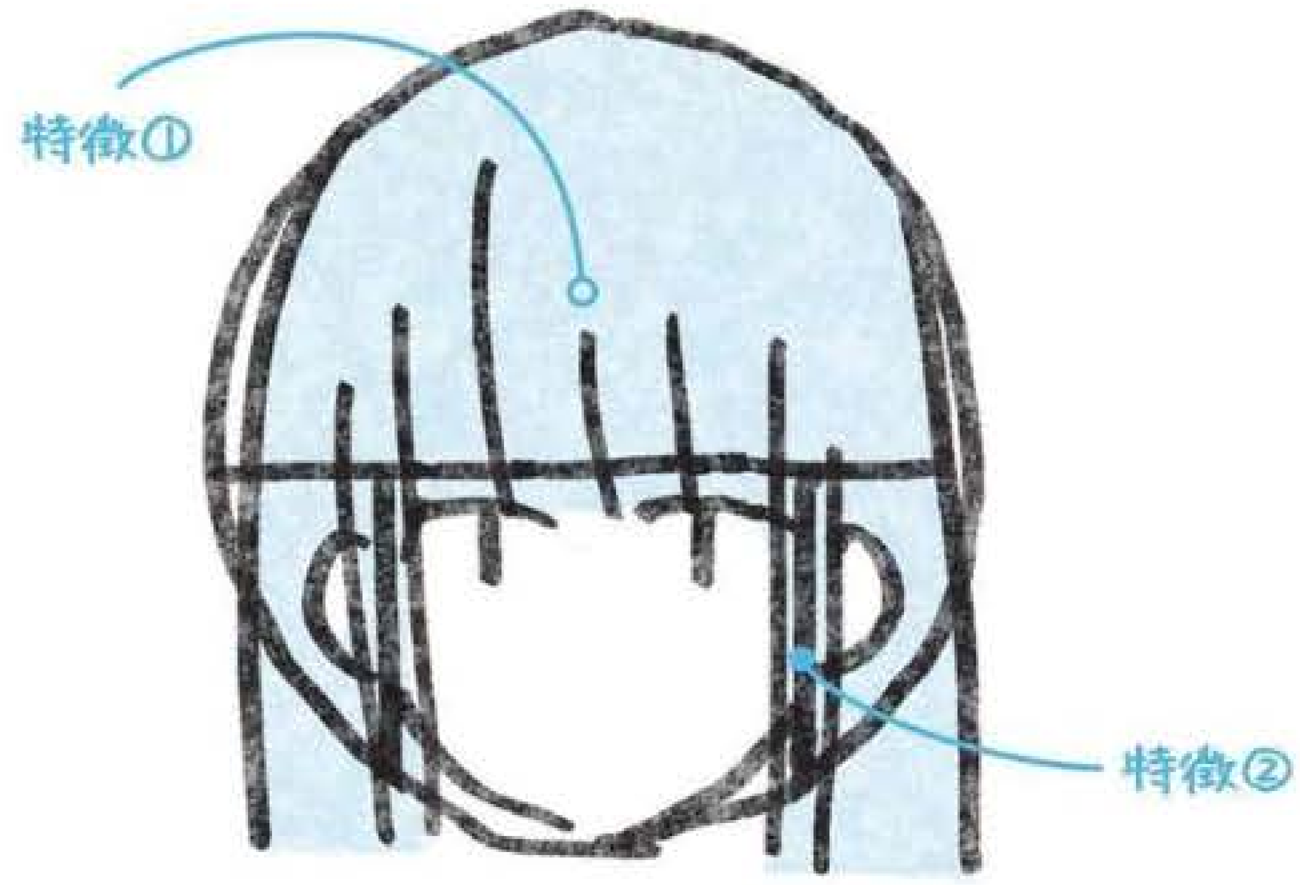
【シルエット】

今回は正面の顔です(→P.30参照)。
まずは髪のシルエットを描きます。
特徴③を意識して、顔のシルエットから大きく外れないように注意します。
これで髪を描くエリアが決まりました!



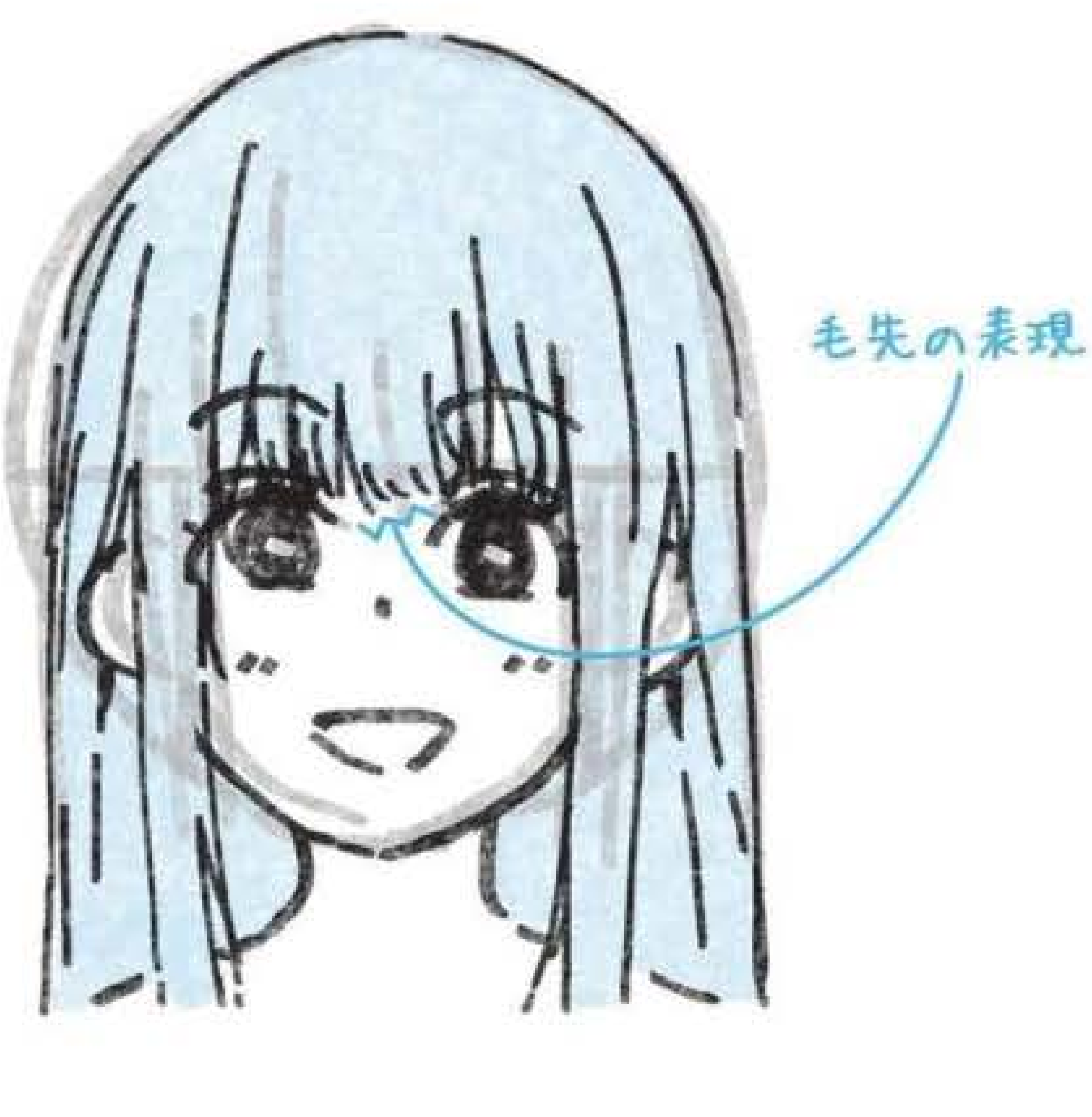
【アタリ】

特徴①・②を意識して、
アタリを描きます。
どこを隠したいのかを
確認しながら描いてください。



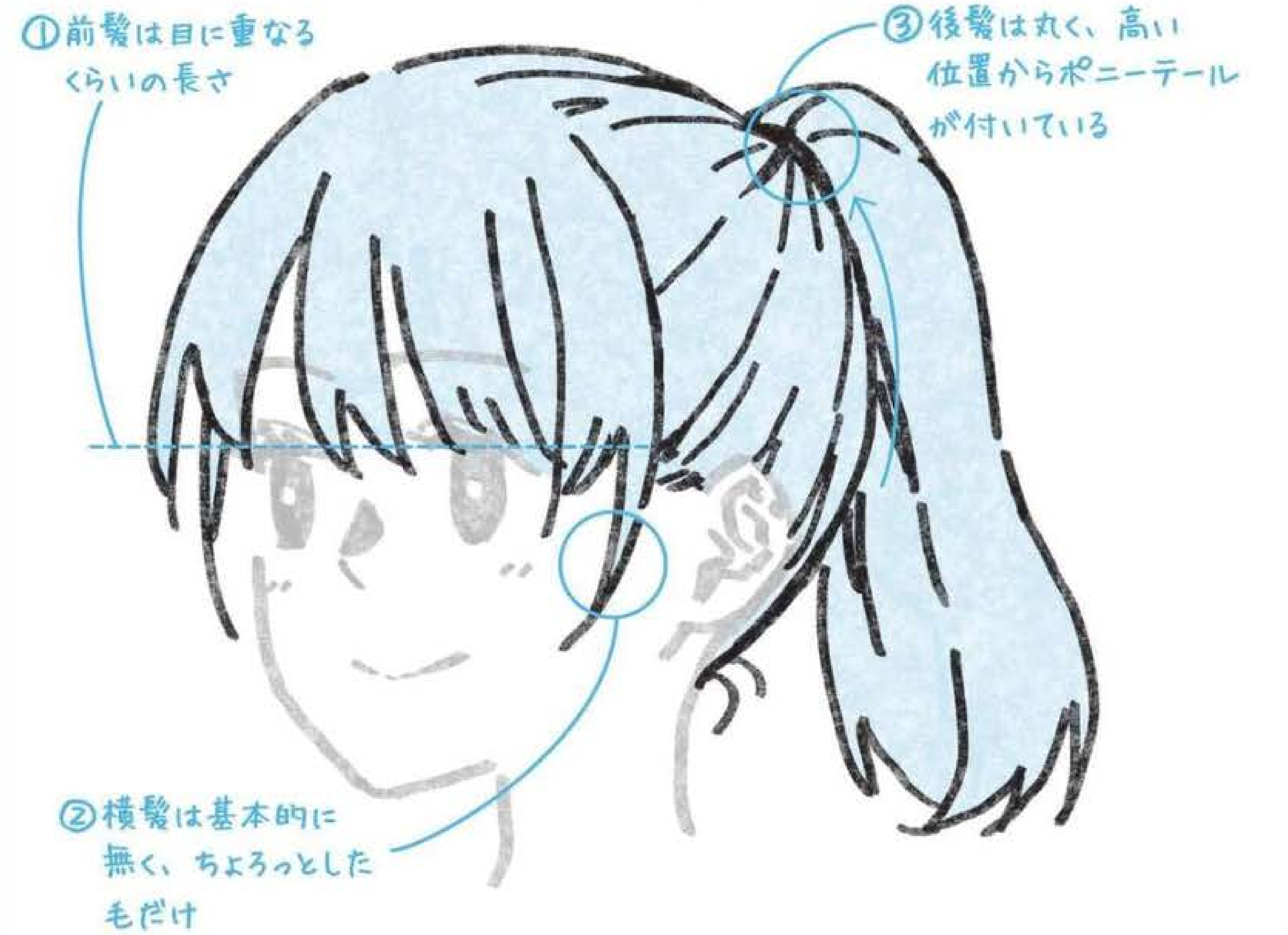
【ディテール】

シルエットとアタリを目印にして、
描き込めば完成です。
毛先の表現は工夫している人が
多いので、よく観察して
参考にしてみてください。



ポニーテールっぽく描きたい！

観察してわかる3つの特徴

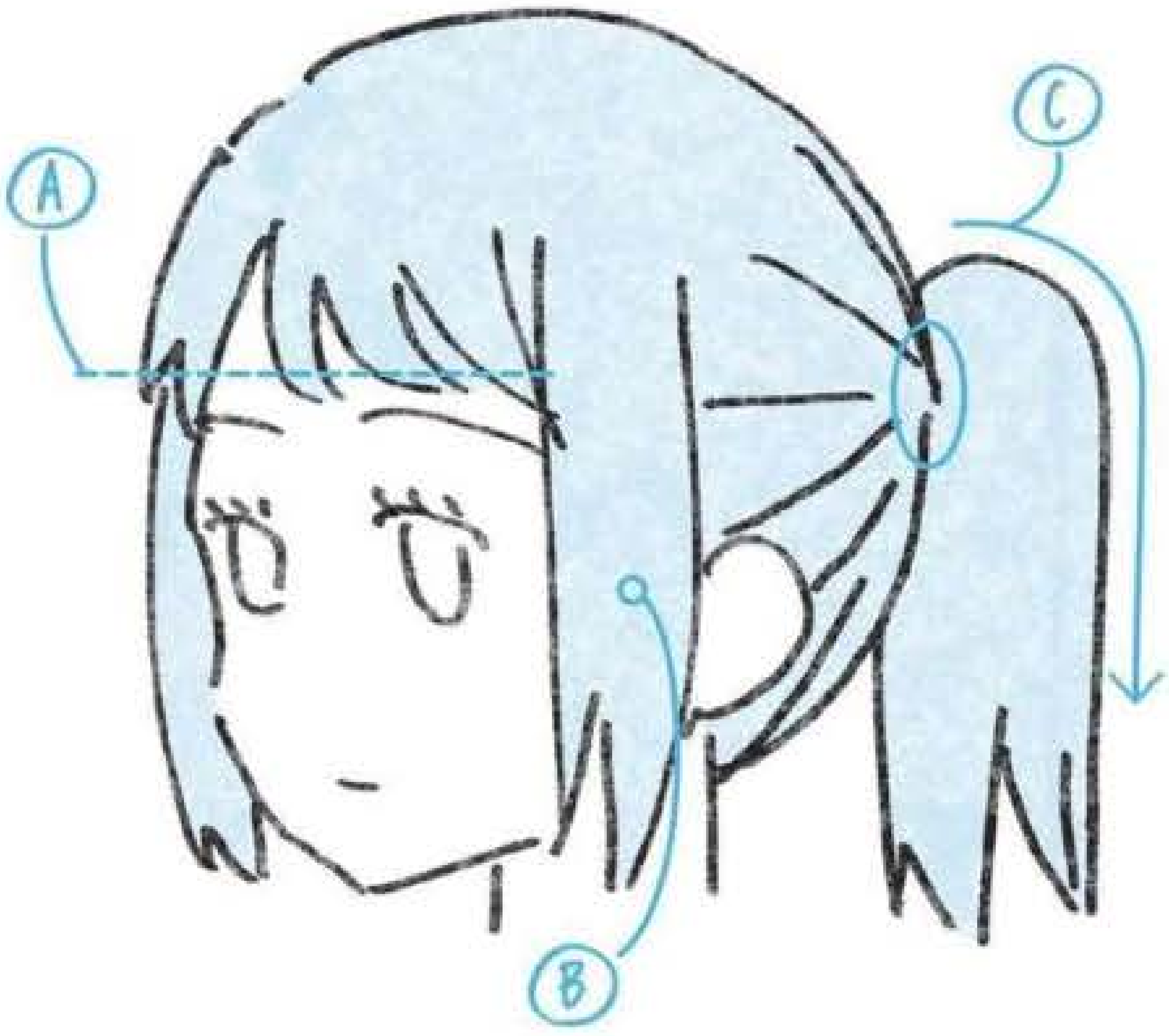


特徴を無視すると……？

Ⓐ前髪が短いので、まゆ毛が見えて印象が変わる

Ⓑ横髪がしっかりあるので、同じポニーテールでも違って見える

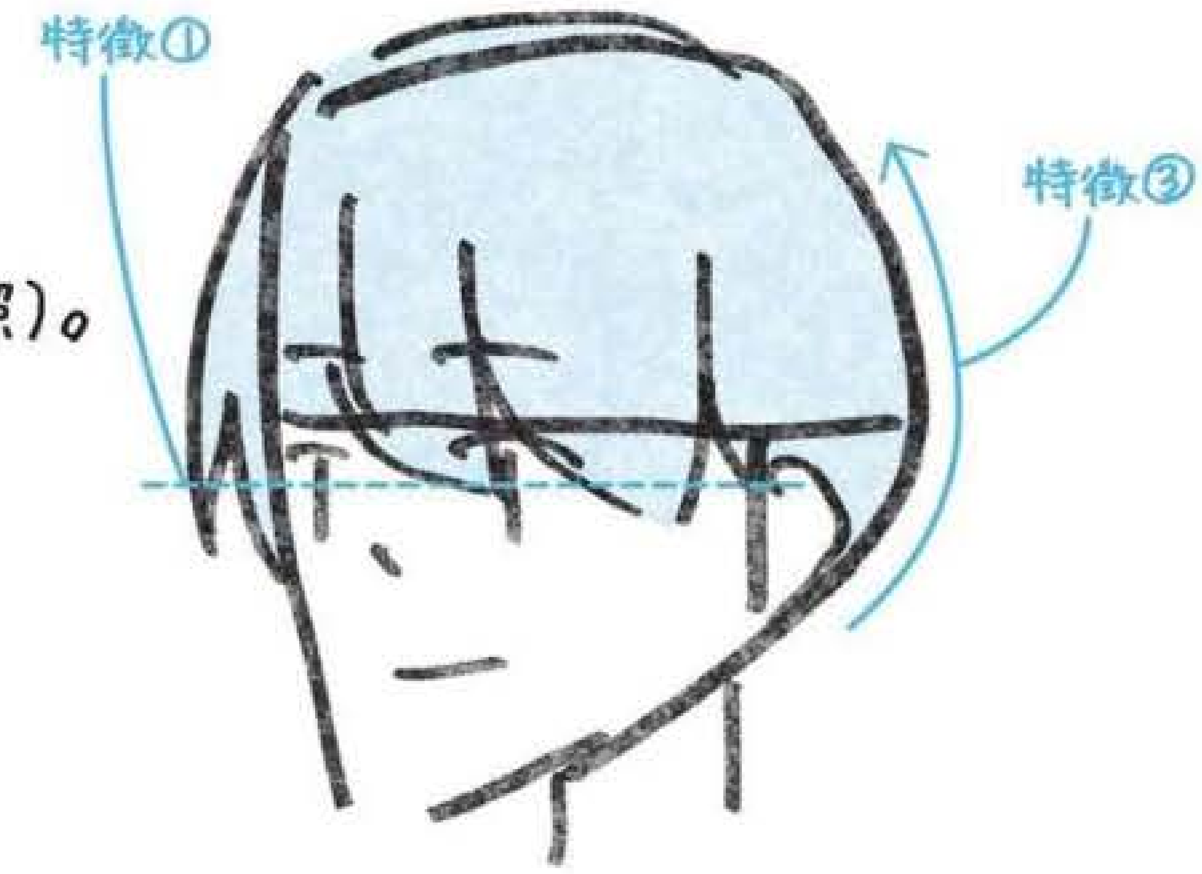
Ⓒポニーテールの位置が低いので、印象が変わって大人しく見える



描いてみよう!!

【シルエット】

今回はナナメの顔です(→P.32参照)。
まずは髪のシルエットを決めます。
特徴①・③を意識して
前髪の長さを決め、
後髪の丸いラインを描きます。



【アタリ】

特徴②を意識してちょろっとした
横髪、特徴③を意識して
高い位置のポニーテールの
アタリを描きます。
ザックリ全体のイメージが
見えてきたと思います。



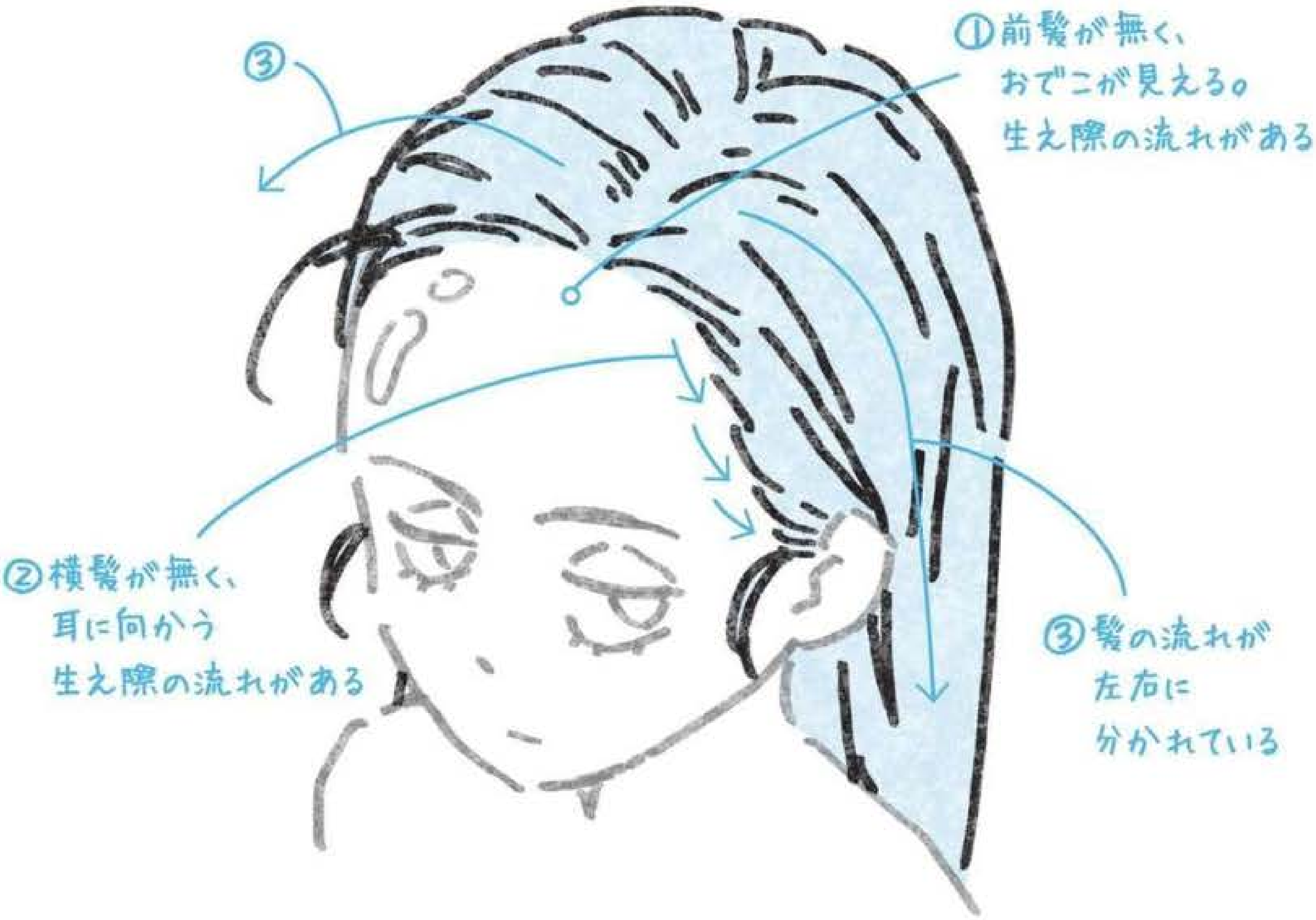
【ディテール】

シルエットとアタリを目印にして、
髪を描きます。
うなじの後れ毛や毛先の流れなど、
好きな髪の表現をプラスすると
楽しいですよ!



オールバックっぽく描きたい！

観察してわかる3つの特徴

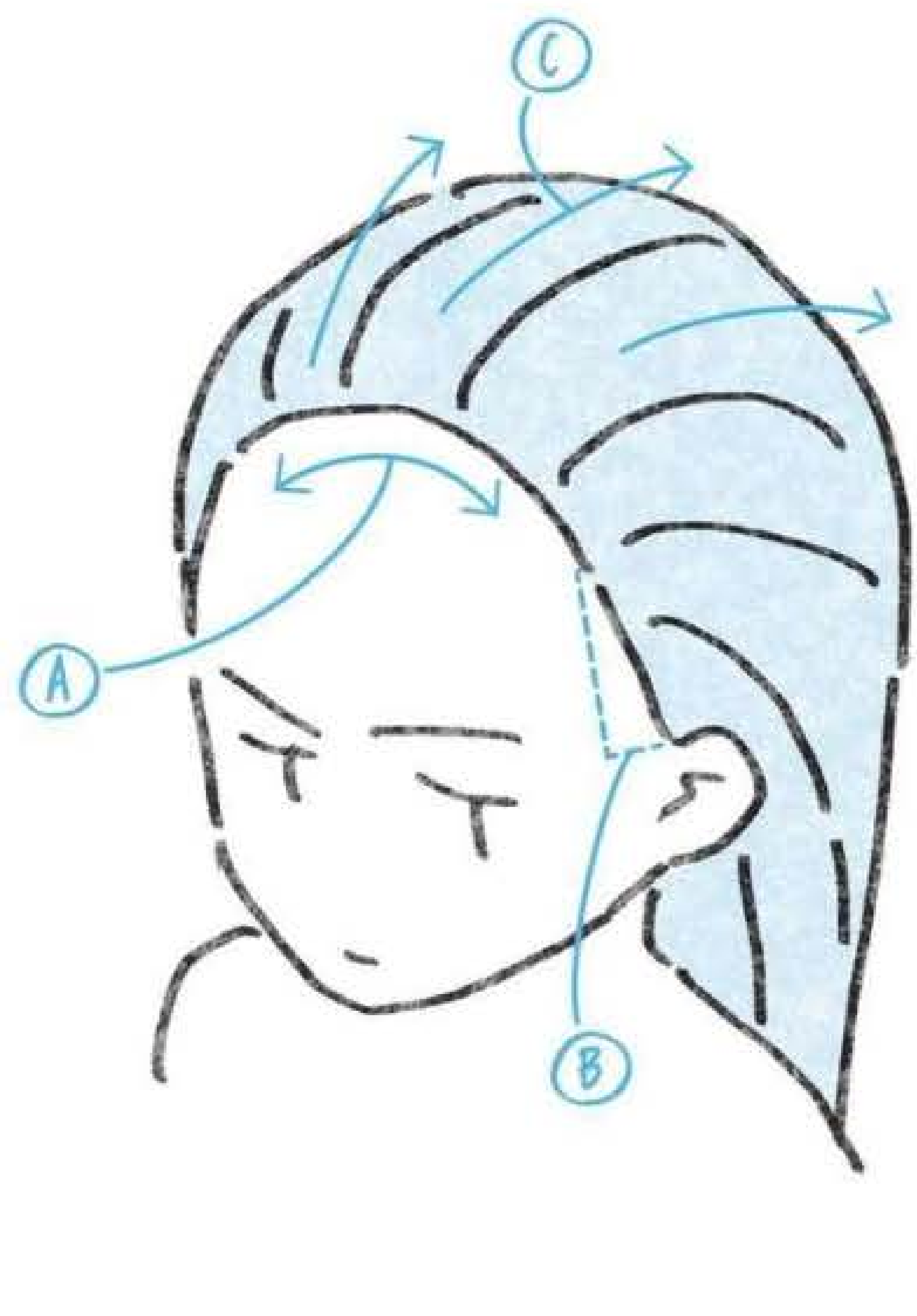


特徴を無視すると……？

Ⓐ 生え際の線がくっきりなので、
カツラっぽく見える

Ⓑ 生え際の部分が無いので、
違和感がある

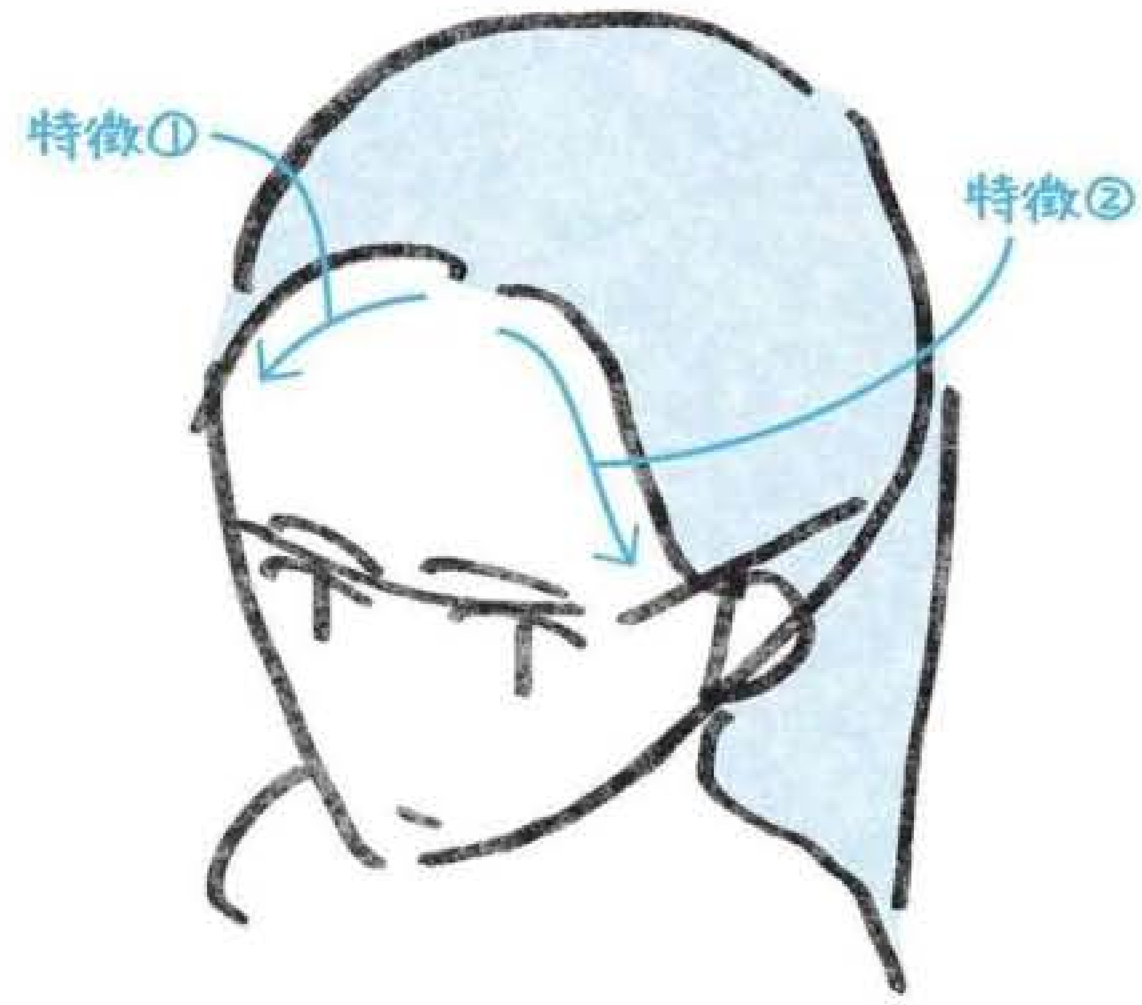
Ⓒ 髪が後ろに流れているので、
重力を無視しているように見える



描いてみよう!!

【シルエット】

今回はフカンの顔です
(→P.34参照)。
まずは髪のシルエットを決めます。
特徴①・②を意識して、おでこが
しっかり見えるようにしてください。



【アタリ】

特徴③を意識して、
アタリを描きます。
分け目を決めておくと、
さらに描きやすくなります。



【ディテール】

シルエットとアタリを目印にして、
髪を描きます。
特徴①・②を意識して、
生え際の描き込みをすると、
さらにそれっぽく見えますよ!



ツンツンヘアっぽく描きたい！

観察してわかる3つの特徴



特徴を無視すると……？

Ⓐ前髪がまっすぐ下りているので、
横髪を隠す流れがない

Ⓑ横髪がハネていないので、
顔の印象が変わって見える

Ⓒ後髪がまっすぐツンツンしているので、
頭のサイズがわかりにくく、
頭が大きく見える



描いてみよう!!

【シルエット】



今回はアオリの顔です(→P.36参照)。
まずは髪のシルエットを決めます。
特徴①・②を意識して、前髪と
横髪のカタチを決めますが、
特徴③は難しいのでとりあえず
省略します。

【アタリ】



特徴③を意識して、
ツンツンした髪のアタリを描きます。
これくらい描ければ、
キャラの判別はできると思います。

【ディテール】



シルエットとアタリを目印にして、
髪を描きます。
前髪や横髪の毛の流れを細かく
描き込んであげるほど、それっぽく
見えるので挑戦してみてください。

イケメン風っぽく描きたい！

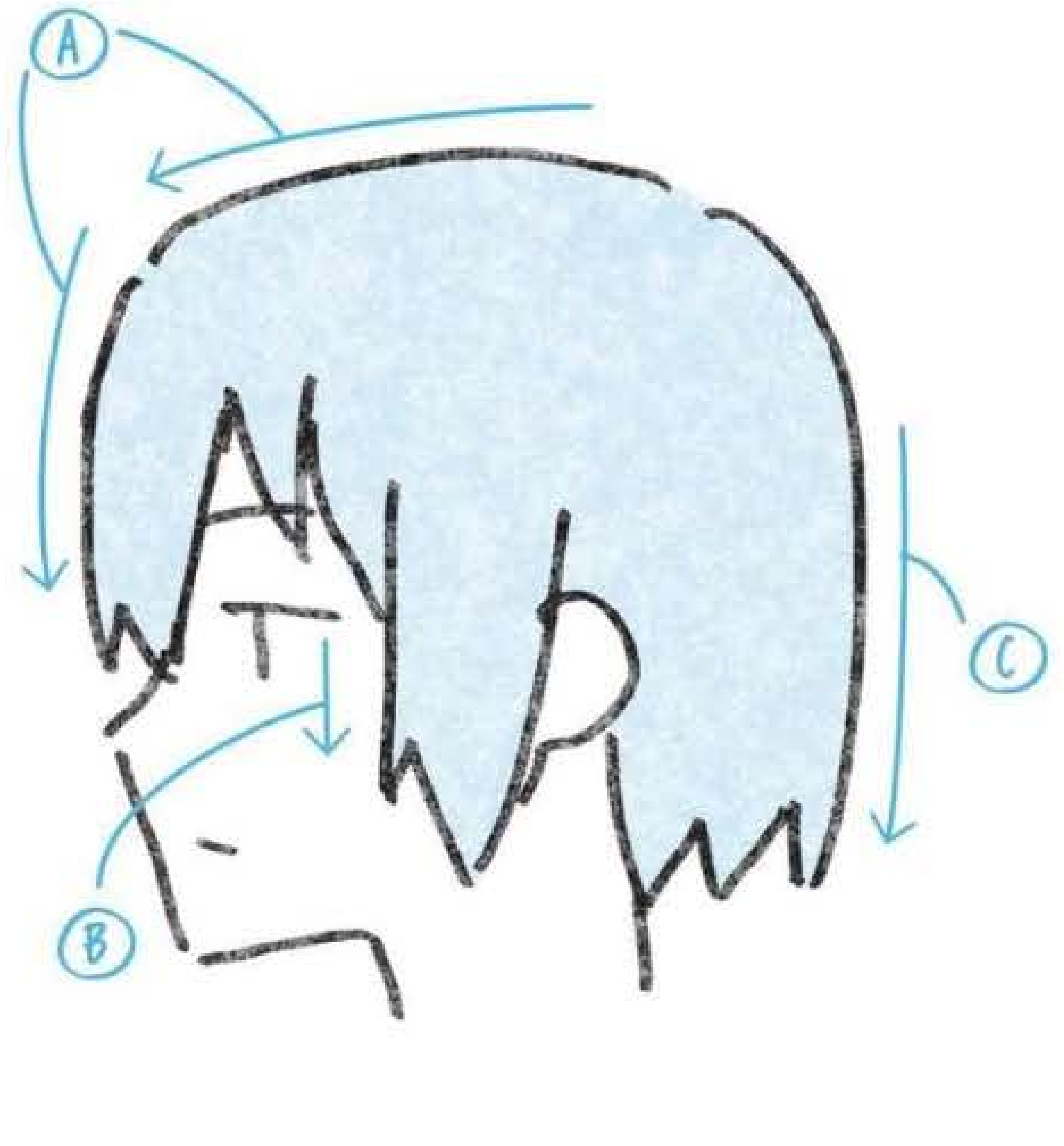


特徴を無視すると……？

Ⓐ前髪のラインがつむじからつながっていないので、整ったイメージに見えない

Ⓑ横髪の毛先が下を向いているので、つむじからの流れがわかりにくい

Ⓒ後髪が下に流れているので、シルエットが変わり頭が大きく見える



描いてみよう!!

【シルエット】

今回は横顔です(→P.38参照)。
まずは髪のシルエットを決めます。
特徴①〜③を意識して、
頭のラインに沿った髪を描きます。



【アタリ】

次にアタリを描きます。
今回はつむじから毛先に
向かっての流れを描くと、
それっぽく見えます。



【ディテール】

シルエットとアタリを目印にして、
髪を描きます。
特徴③にもあるような
ちょいハネを増やすと、
地味さが無くなって
いい感じになりますよ!



LESSON 5 複雑な髪型がそれっぽく描けない！





三つ編みを描くのに必死で小さくなってしまう……



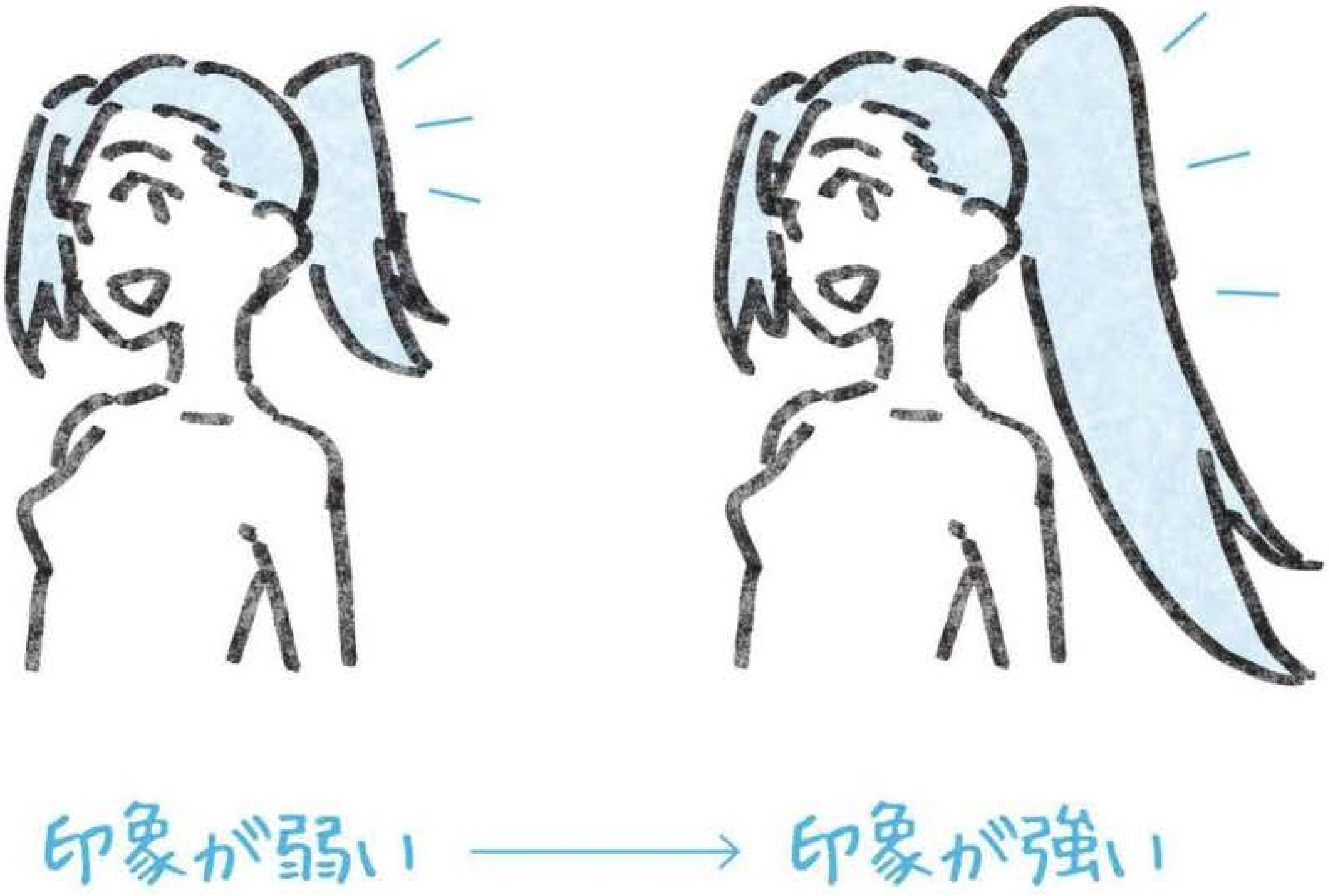


フワっとした髪を描きたいのに重く感じちゃう……





髪の流れが上手く表現できない……



大きさ・長さで印象をコントロールしよう!!

ポニーテール・三つ編みのおさげなどは、
キャラクターの印象を大きく変える大事なパーツです。
大きさや長さが違うだけで雰囲気がガラッと
変わるので、印象の変化をチェックしながら描くことが
大切です。成長のためには失敗も必要なので、
大胆に描いてみましょう!

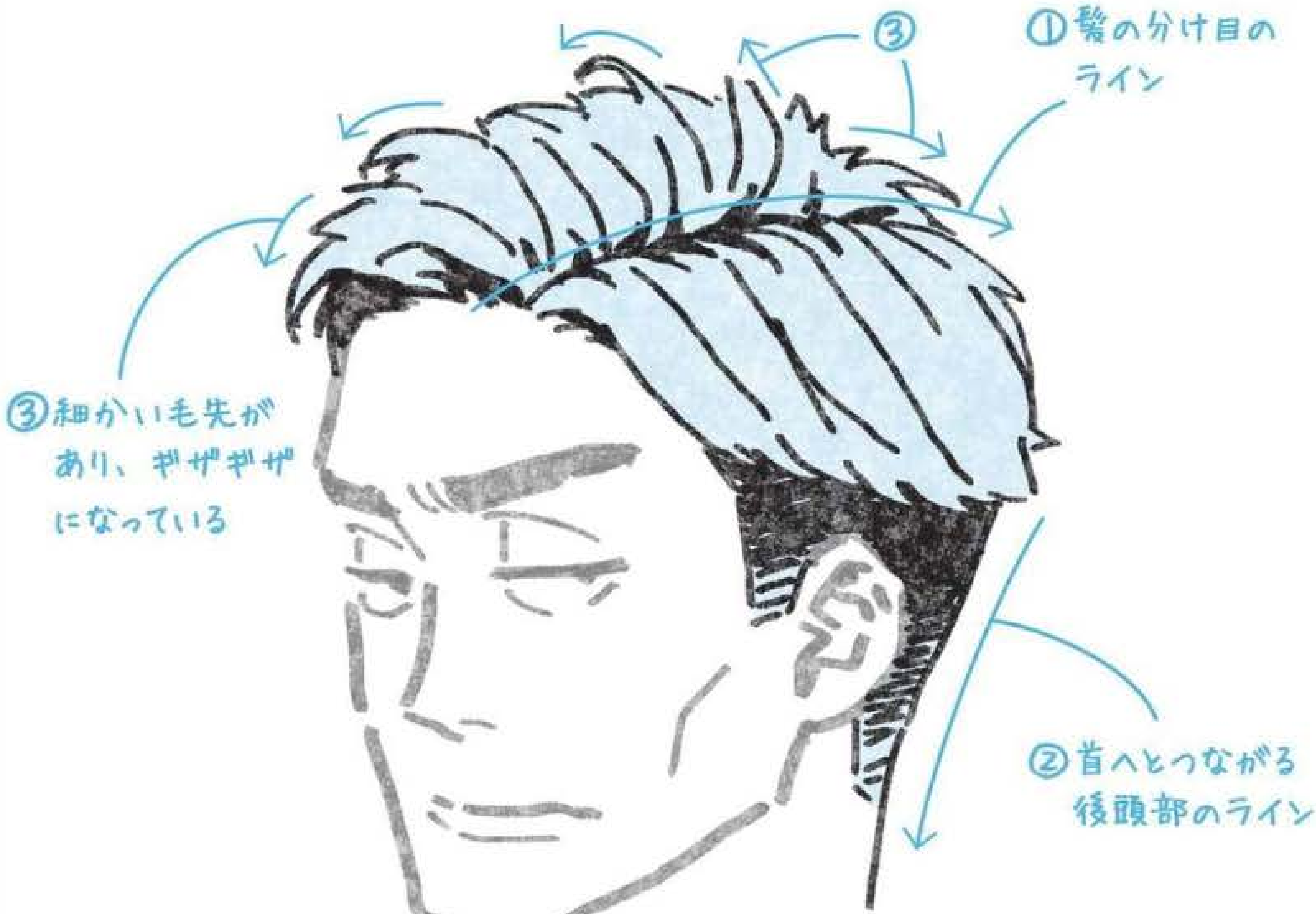


POINT

髪型の印象をチェックしながら、
サイズをコントロールしよう!!

ツーブロックっぽく描きたい！

観察してわかる3つの特徴

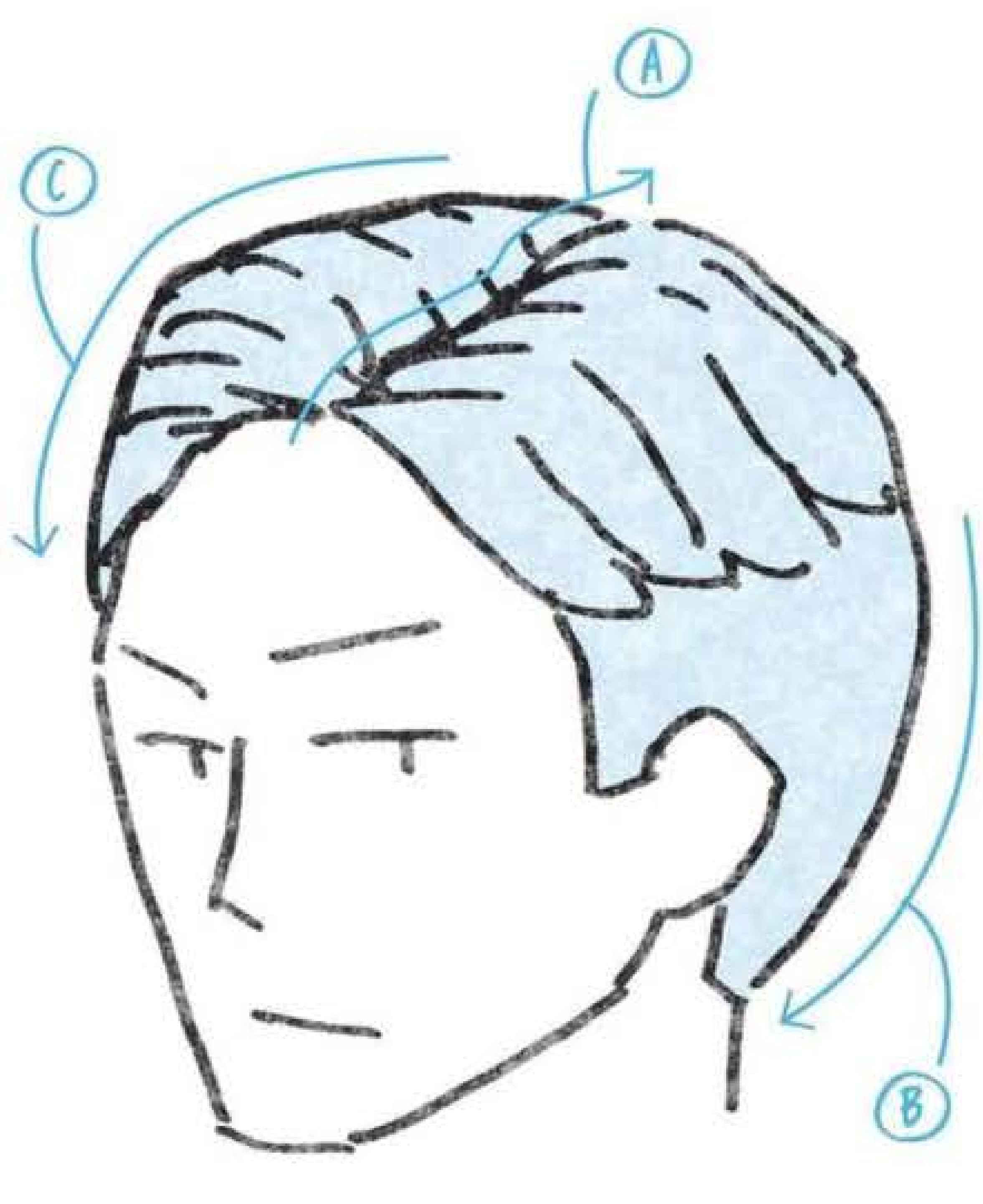


特徴を無視すると……？

Ⓐ 分け目のラインがズレているので、
頭の向きがズレて見える

Ⓑ 後頭部がふくらんでいるので、
髪があるように見える

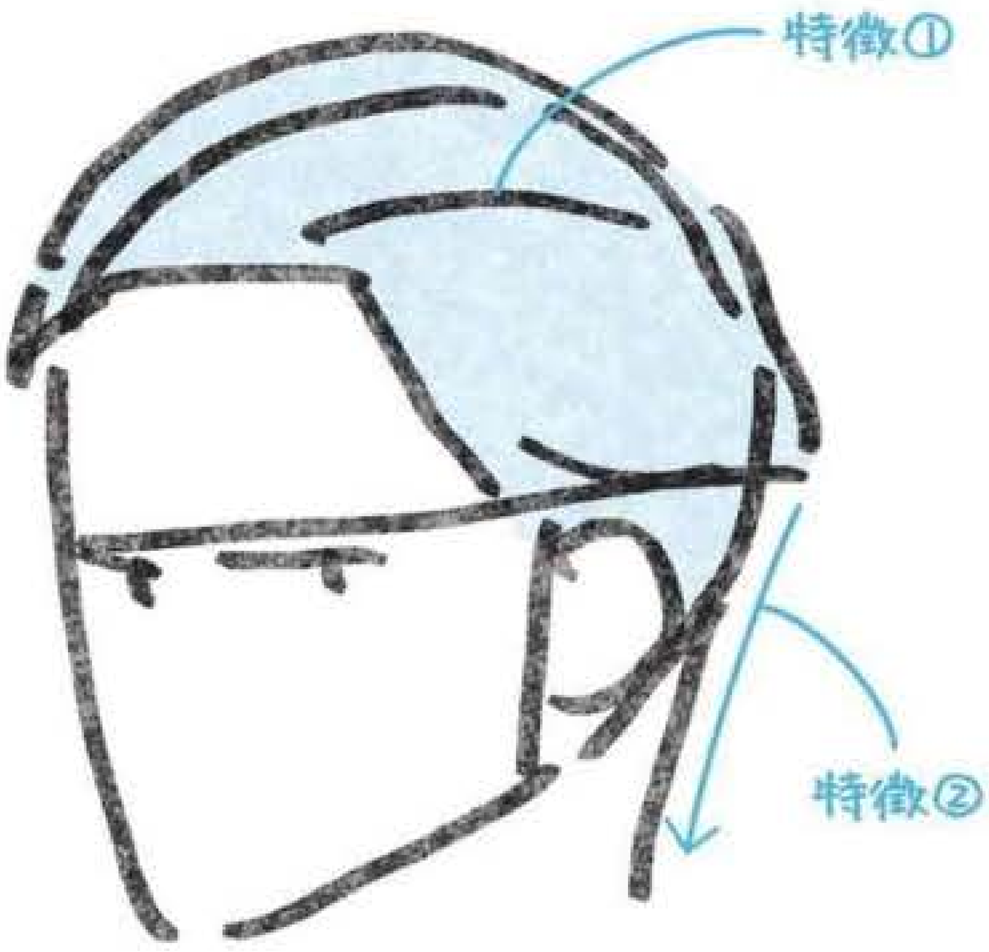
Ⓒ 細かい毛先がないので、
ツルっとしたビジネスマンのような
印象になってしまう



描いてみよう!!

〚シルエット〛

ナナメの顔(→P.32参照)に
合わせて、髪のシルエットを
描きます。特徴①を意識して
分け目のラインを描き、特徴②を
踏まえて後頭部には
髪を描かないようにします。



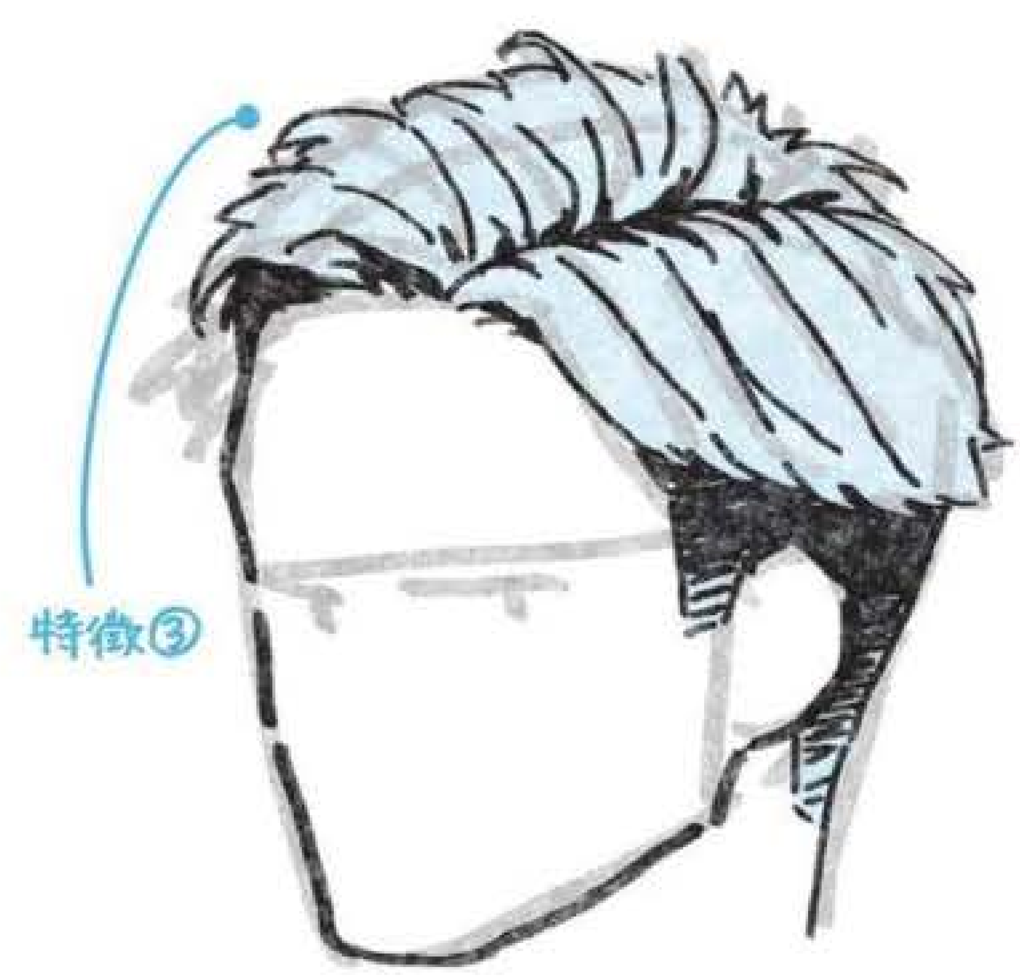
〚アタリ〛

分け目から流れるように
毛束のアタリを描きます。
流れに正解はないので
いろいろと試してみてください!



〚ディテール〛

シルエットとアタリを目印にして、
髪を描きます。特徴③で毛先を
細かくギザギザにしていくと、
よりそれっぽく見えますよ。



巻き髪っぽく描きたい！

観察してわかる3つの特徴



特徴を無視すると……？

Ⓐ毛束がまっすぐ落ちているので、動きが少なく感じる

Ⓑ一方向のカーブしかないので、動きが少なく感じる

Ⓒスキマがないので、髪全体が重たい印象になってしまう



描いてみよう!!

〖シルエット〗

髪のサイズを確認しながら
髪のシルエットを描きます。
ここで先に、髪のボリュームと
印象を決めておきましょう。



〖アタリ〗

シルエットを目印にして、
毛の流れのアタリを描きます。
特徴①・②を意識して、
巻き込むようなラインを描くと、
それっぽく見えます。



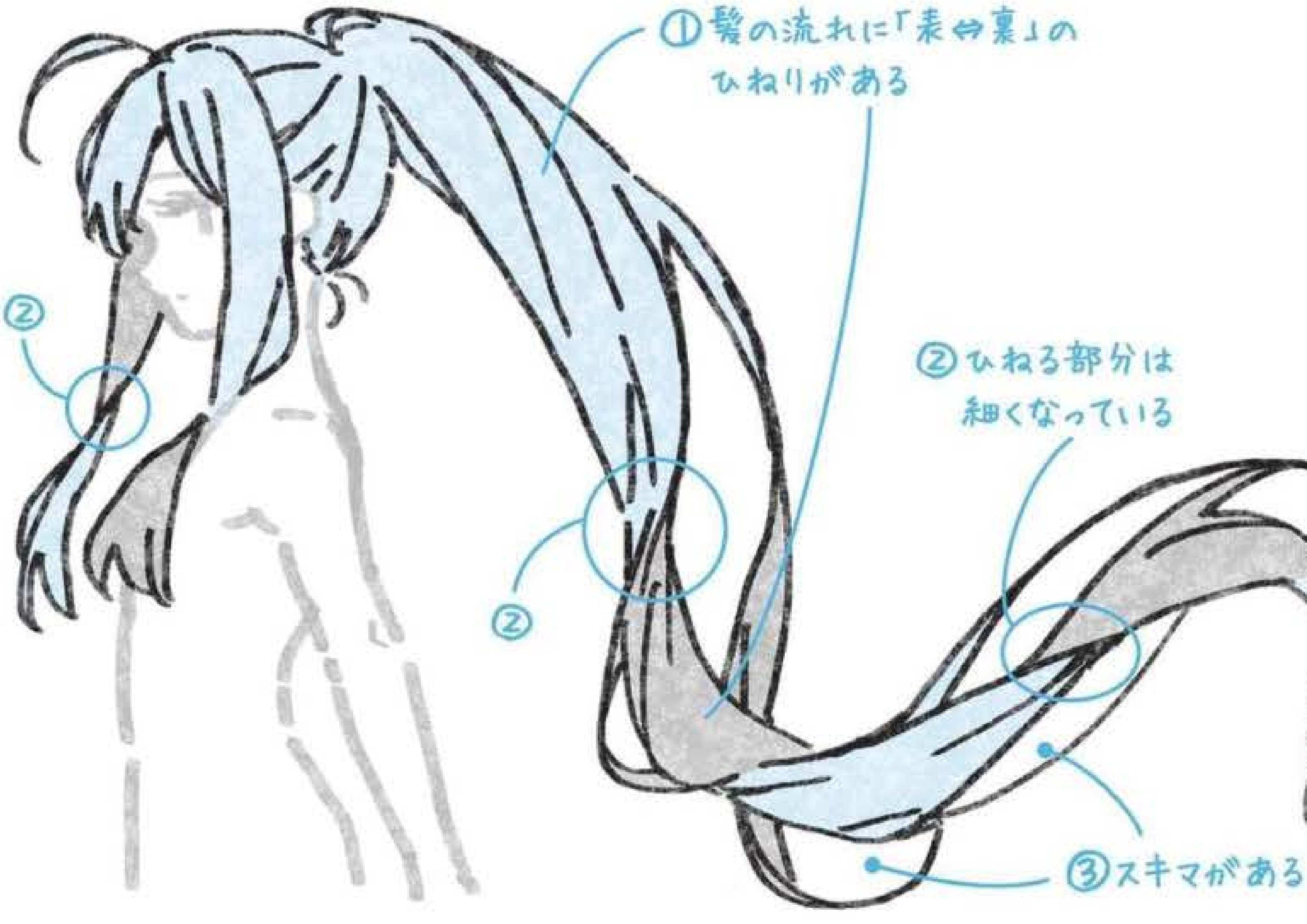
〖ディテール〗

シルエットとアタリを目印にして、
髪を描き込んでいきます。
特徴③を意識してスキマを
つくってあげると、ボリュームが
多い髪でも印象を軽くすることが
できます。



流れる髪っぽく描きたい！

観察してわかる3つの特徴

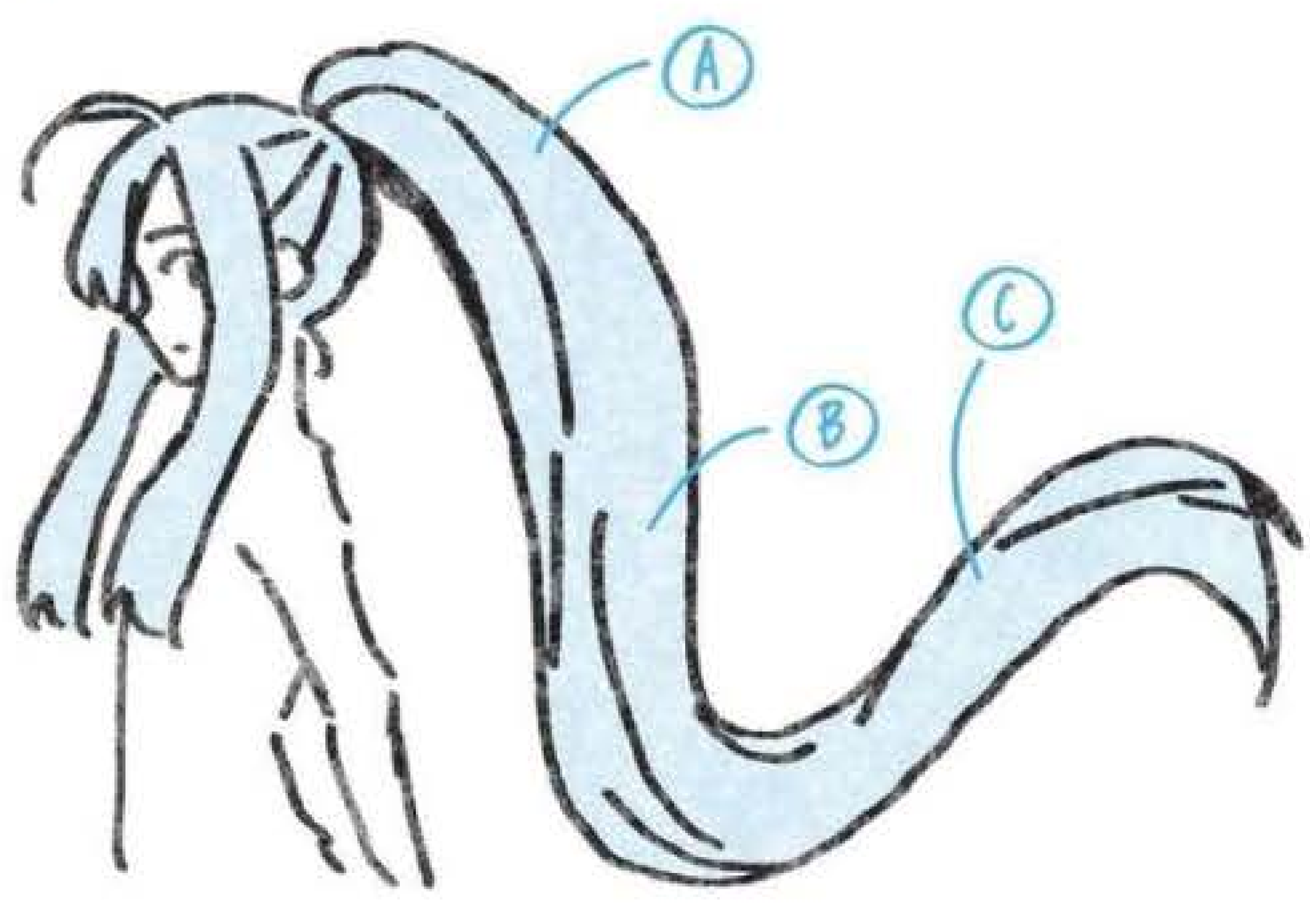


特徴を無視すると……？

Ⓐ髪にひねりが無いので、動きが小さく見える

Ⓑ全体的に太いままなので、髪が重たく見えてしまう

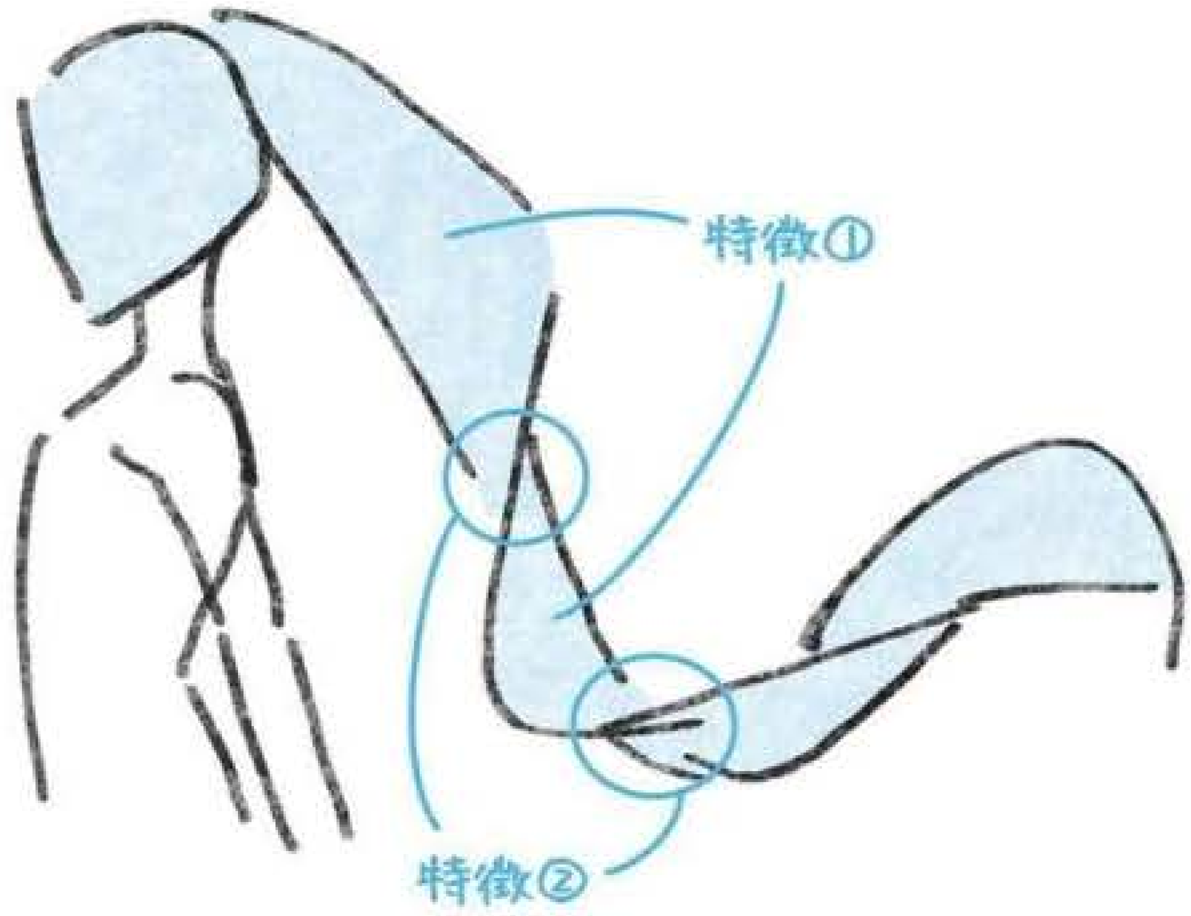
Ⓒスキマがないので、髪が太く・重たく見えてしまう



描いてみよう!!

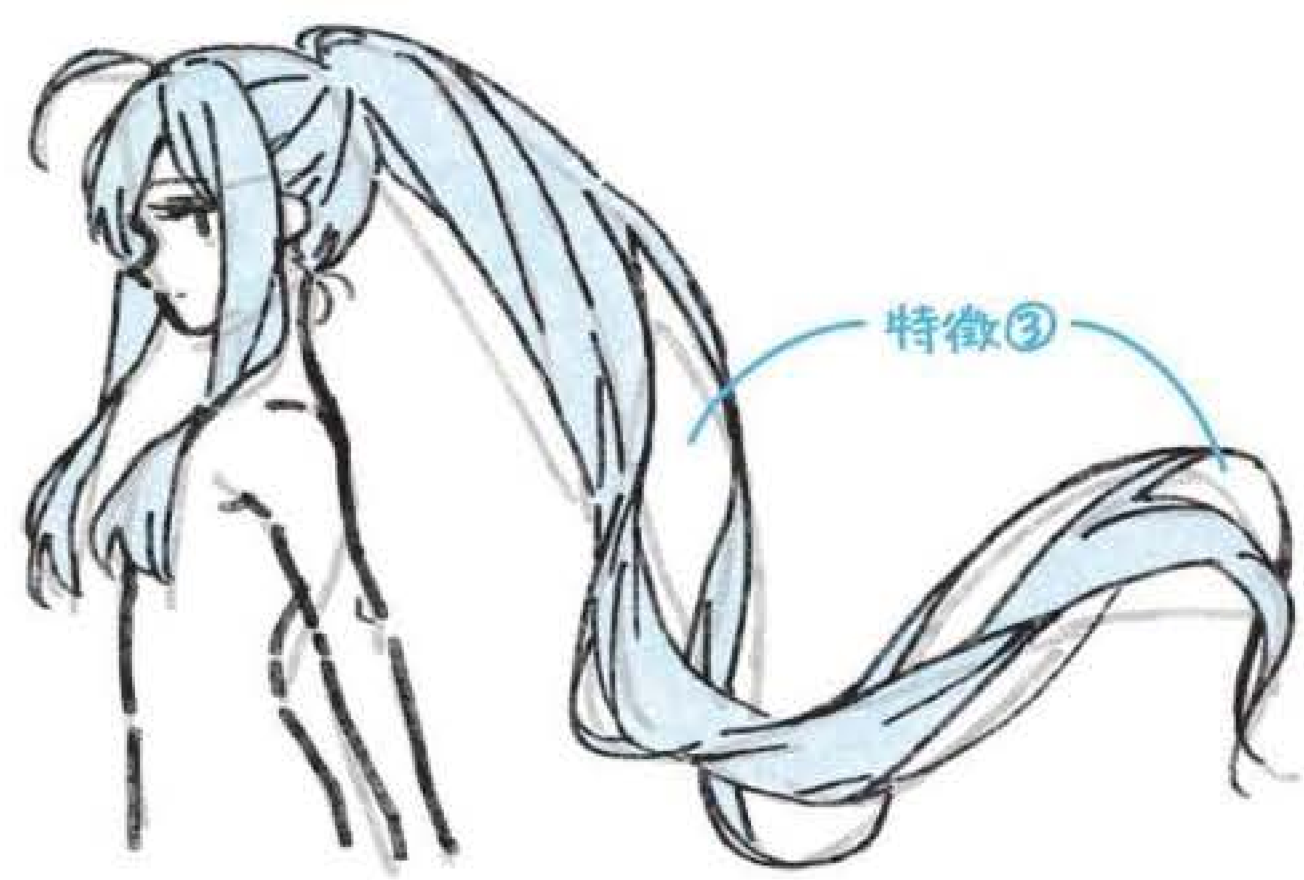
【シルエット】

頭や身体のシルエットを
確認しながら、髪のシルエットを
描きます。特徴①・②を意識して
ひねりを加えると、
それっぽく見えます。



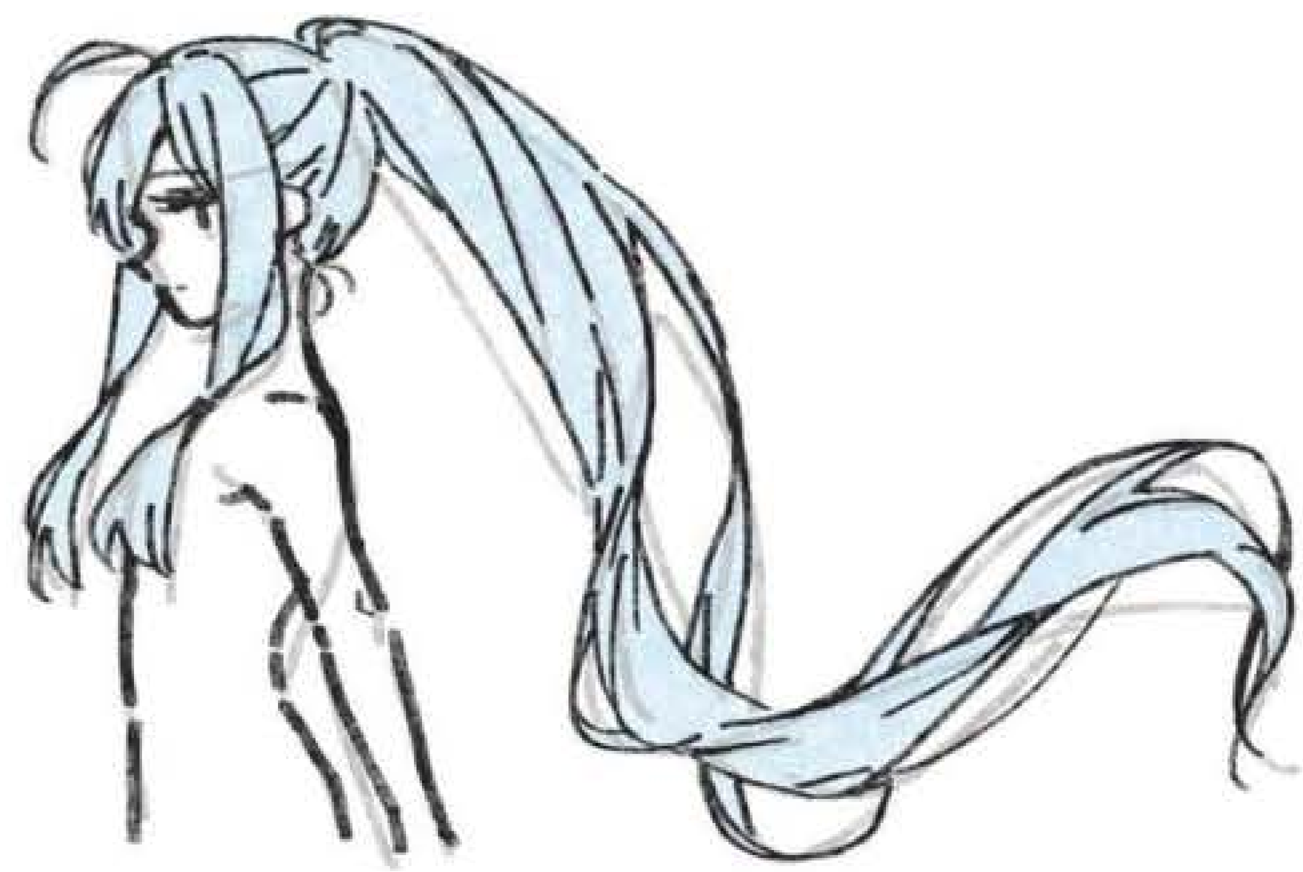
【アタリ】

シルエットを目印にして、
毛の流れのアタリを描きます。
特徴③を意識して、
スキマをつくりながら
流れをつなげてみてください。



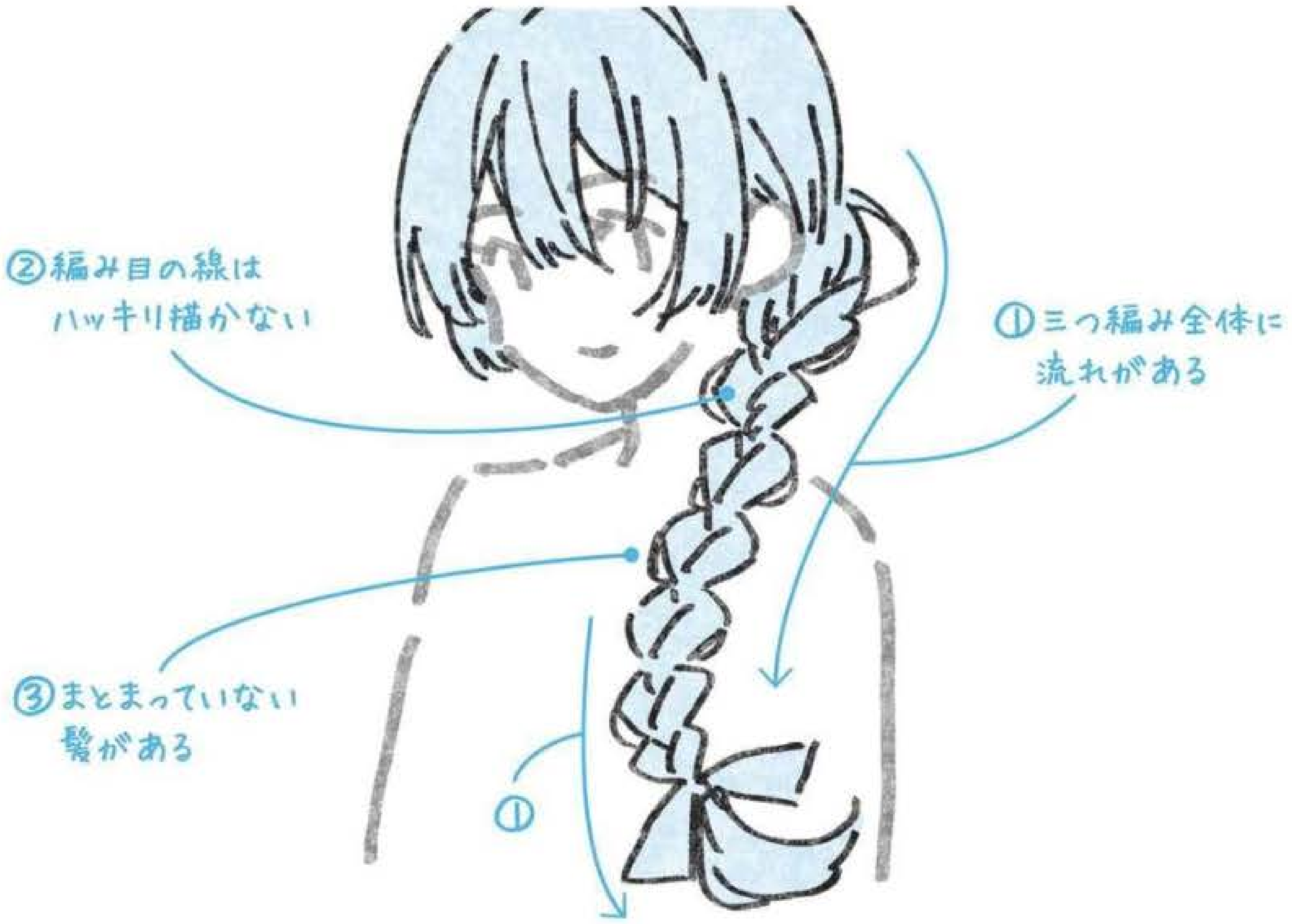
【ディテール】

シルエットとアタリを目印にして、
髪を描き込んでいきます。
細かい部分が雑でも、
シルエットがとれていれば全体の
印象はそこまで変わらないので、
大胆に描いて大丈夫ですよ!



三つ編みっぽく描きたい！

観察してわかる3つの特徴

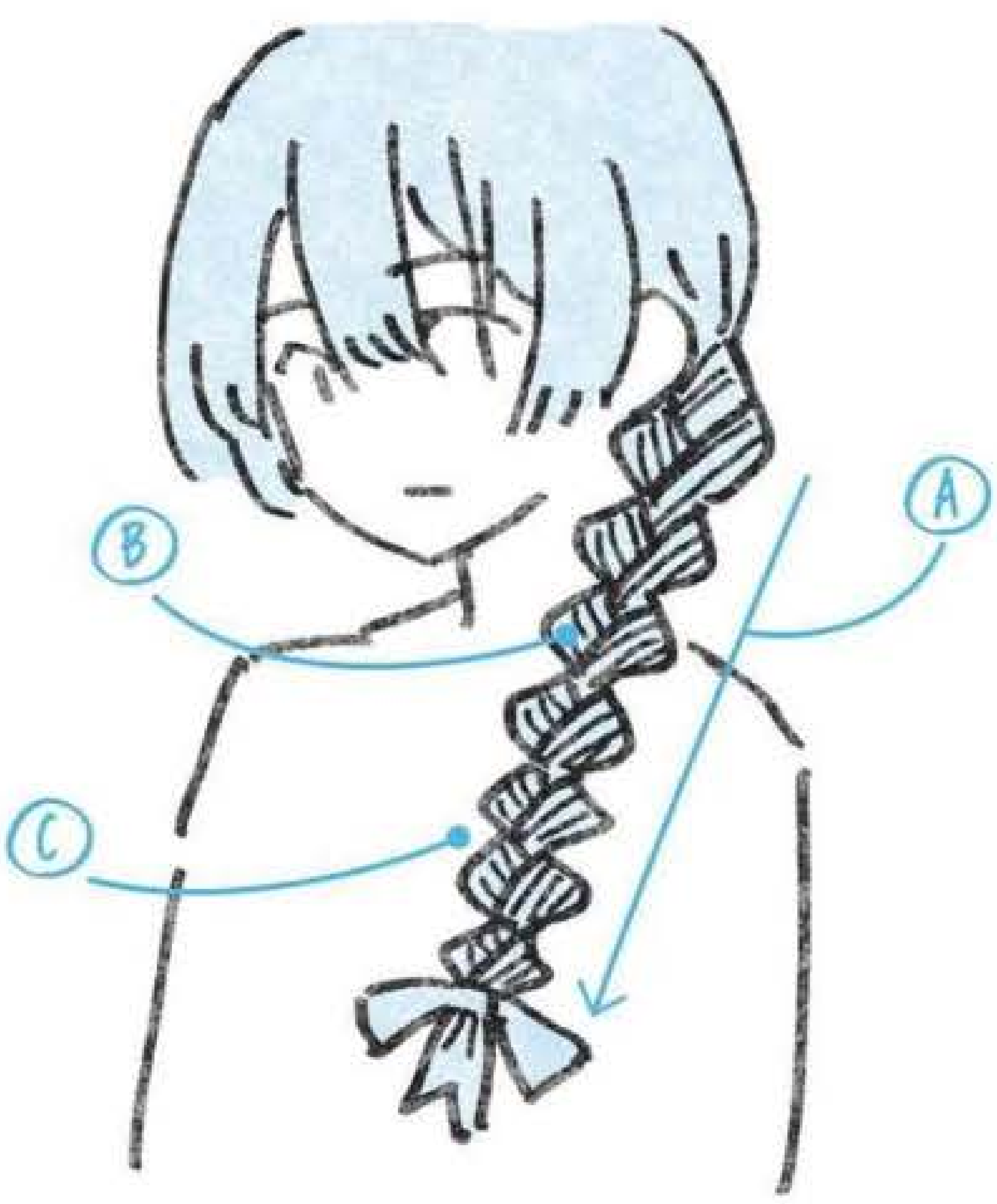


特徴を無視すると……？

Ⓐ三つ編みに流れがないので、
棒みたいな硬い印象になる

Ⓑ編み目の線がハッキリしているので、
三つ編みが悪目立ちしてしまう

Ⓒ髪がガッチリまとまっているので、
動きが小さくふんわり感がない

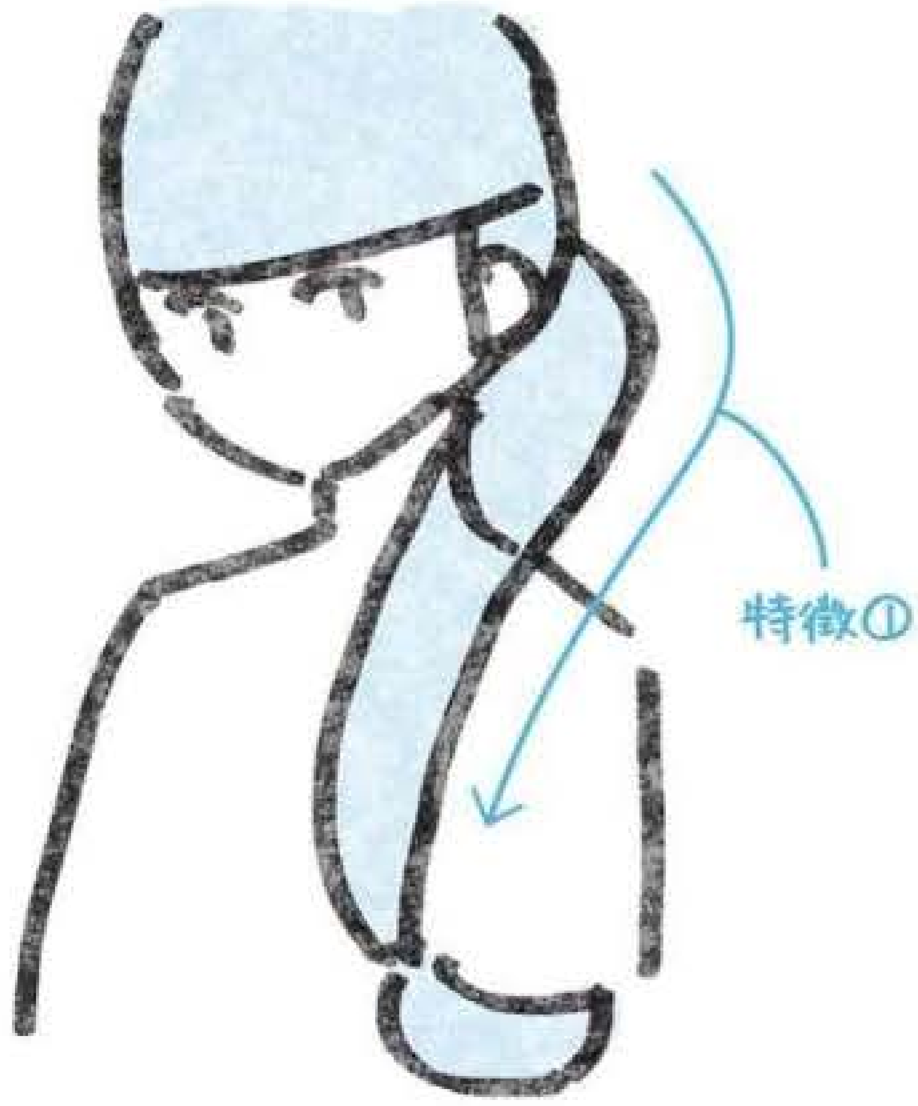


PART 2 顔をそれっぽく描くコツ

描いてみよう!!

〚シルエット〛

頭のサイズを確認しながら、
髪のシルエットを描きます。
特徴①を意識して、この時点で
流れを決めておくと、
後々助かりますよ。



〚アタリ〛

シルエットを目印にして、三つ編み
のアタリを描きます。ある程度
大雑把に描いた方が、
ランダム性があって
それっぽく見えるかと思います。



〚ディテール〛

シルエットとアタリを目印にして、
髪を描き込んでいきます。
特徴②・③を意識して編み目と
まとまっていない髪を描くと、
自然でやわらかい印象になるので
オススメです。



被り物っぽく描きたい！

観察してわかる3つの特徴

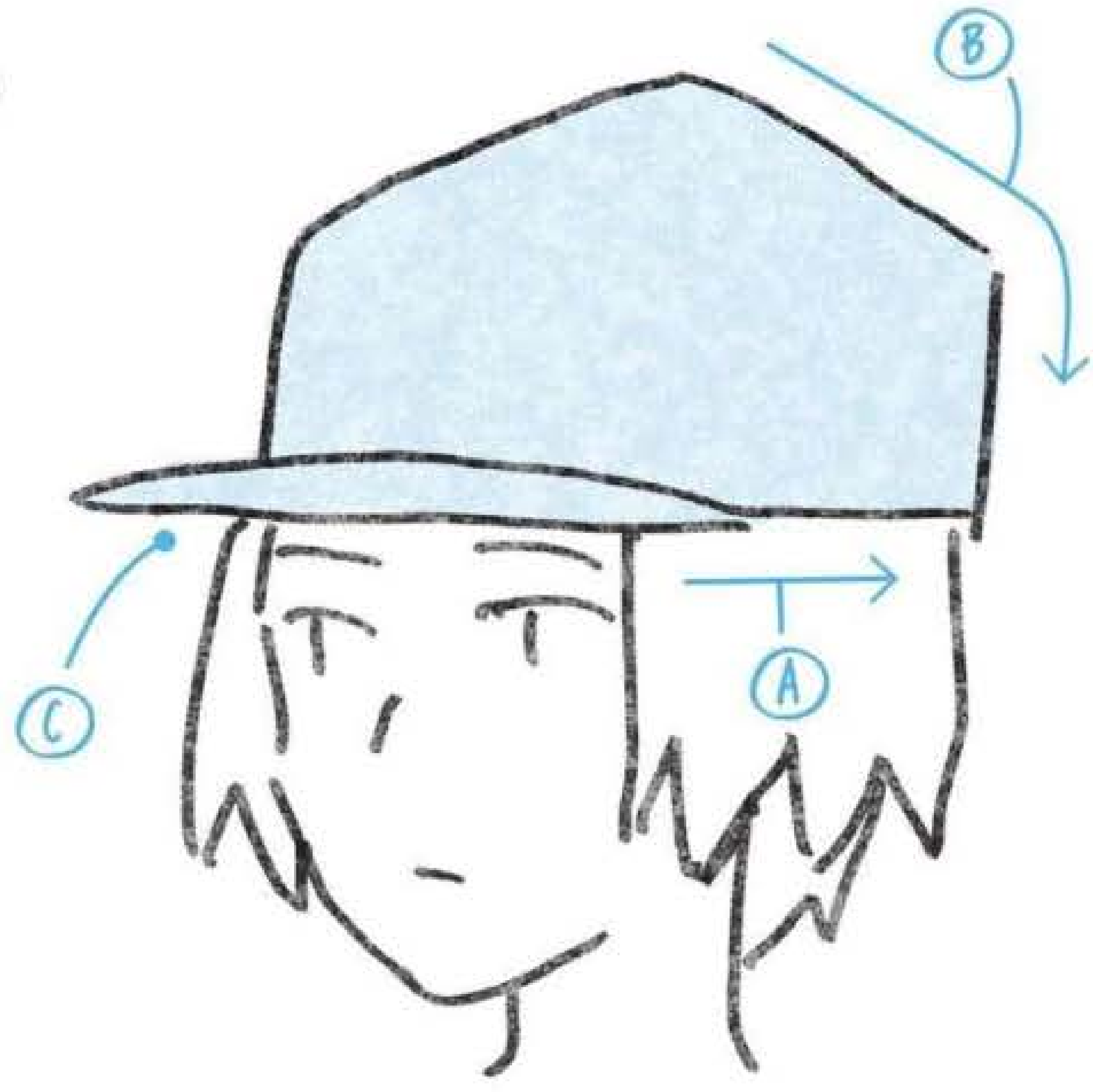


特徴を無視すると……？

Ⓐ被っているラインが直線的なので、立体感が少ない

Ⓑキャップのラインが頭より大きいので、後頭部が大きくなっている

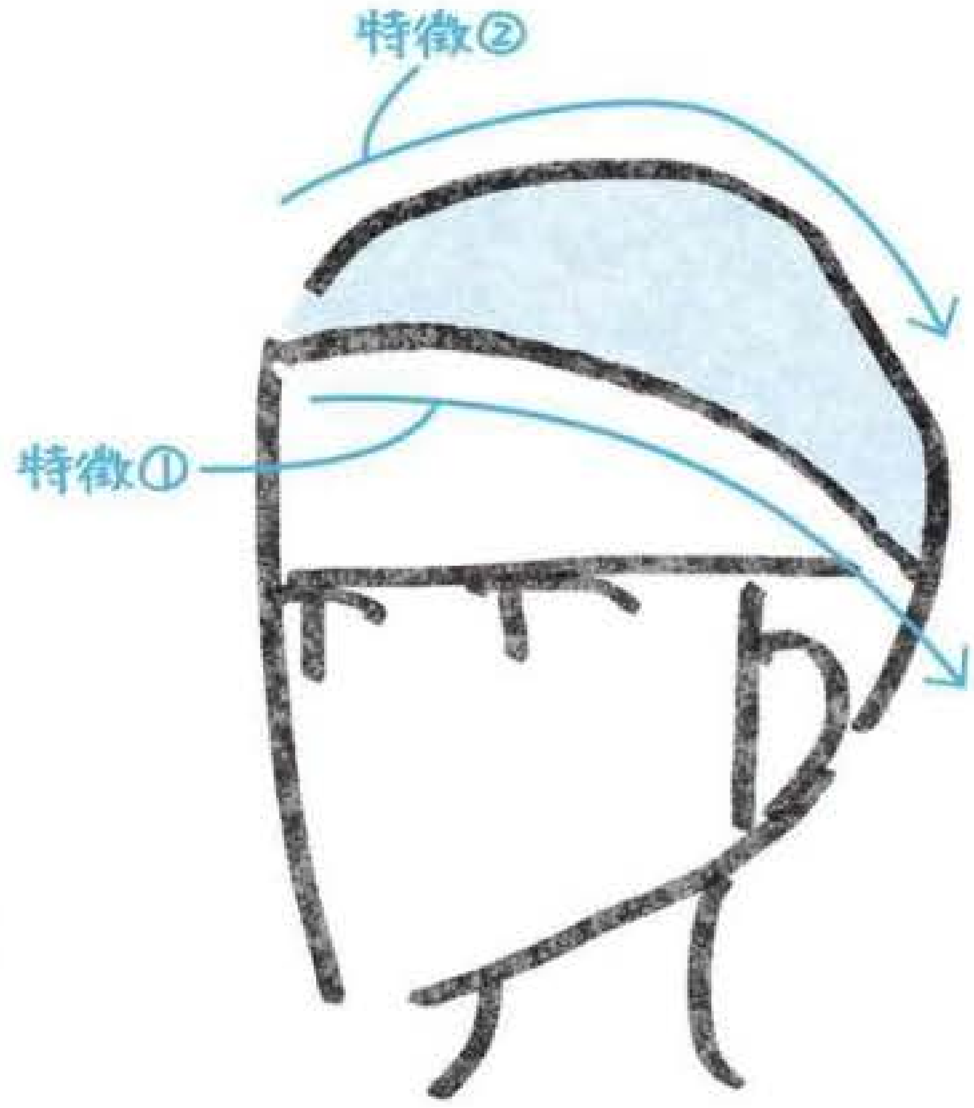
Ⓒキャップの裏側が見えないので、立体感が少ない



描いてみよう!!

〚シルエット〛

頭のシルエットと重なるように、
帽子のシルエットを描きます。
特徴①・②を意識して、
頭と帽子のサイズが大きく
ズレないように注意してください。



〚アタリ〛

シルエットを目印にして毛の流れの
アタリを描きます。特徴③を
意識して、キャップの裏側を
描きましょう。



〚ディテール〛

シルエットとアタリを目印にして
帽子を描き込んでいきます。
髪は帽子からはみ出た部分だけを
描けばOkです。ハットや
ニットキャップも考え方は
同じなので、
いろいろ試してみてください!



COLUMN 2

クリアできると次のステップに進みたくなる

ここまで読んでくれてありがとうございます。あなたはどちらかというと、好きなことには頑張れるタイプの人みたいですね。顔や髪の描き方にはたくさん種類があるので「難しそうだな」と感じたかもしれませんが、そのすべてを同じ方法で描けるのが「シルエットから描く」方法のスゴイところです。

まずは顔だけで大丈夫なので、たくさん描いてみてください。顔が描けるようになれば世界が変わります。勉強熱心なあなたは「あれ？　もしかして他のも同じように描けるんじゃない？」と気づくはずです。

そしたら、もう顔だけで我慢できません。

他のパーツも描きたくなります。もっと細かく描き込みたくなります。こんな風に、クリアできると次のステップに進みたくなるのが人間です。

もし「もっと描けるかも！　もっと描きたい！」と感じたのであれば成長のチャンスです。その感覚を大切にしてください。その感覚を持っている間は無限に成長していきます。ゲームやファン活動のように「自分で求める学び」は、命令されなくても自分で調べ、試すことでどんどん知識や経験が蓄積されていくはずです。

イラストに限らず、すべてのことは自分から求めて学んだ方が成長に繋がりやすいです。そして、そのモチベーションを維持するためにもちょっとずつクリアしてレベルアップしていく感覚を体感することが大切です。

次のページからはちょっと難しくなりますよ。腕や手はとくに難しいため、描けないものも出てくると思います。でも諦めないでください。一気にクリアする必要はありません。

1％だけ成長すれば大丈夫です。昨日の自分よりも1％でも成長したら、1年後には37.8倍にレベルアップしていますよ！

PART 3

上半身をそれっぽく描くコツ

基本的なジェスチャーやポーズを表現できるように、3章では「上半身」の描き方について解説します。顔や手など注目を集めやすいパーツが描けるようになると、人から褒められる確率が一気に上がりますよ！



LESSON 6 身体がそれっぽく描けない！









身体を決めて ――→ 腕や脚を足す

隠れる前に身体を先に描いておこう!!



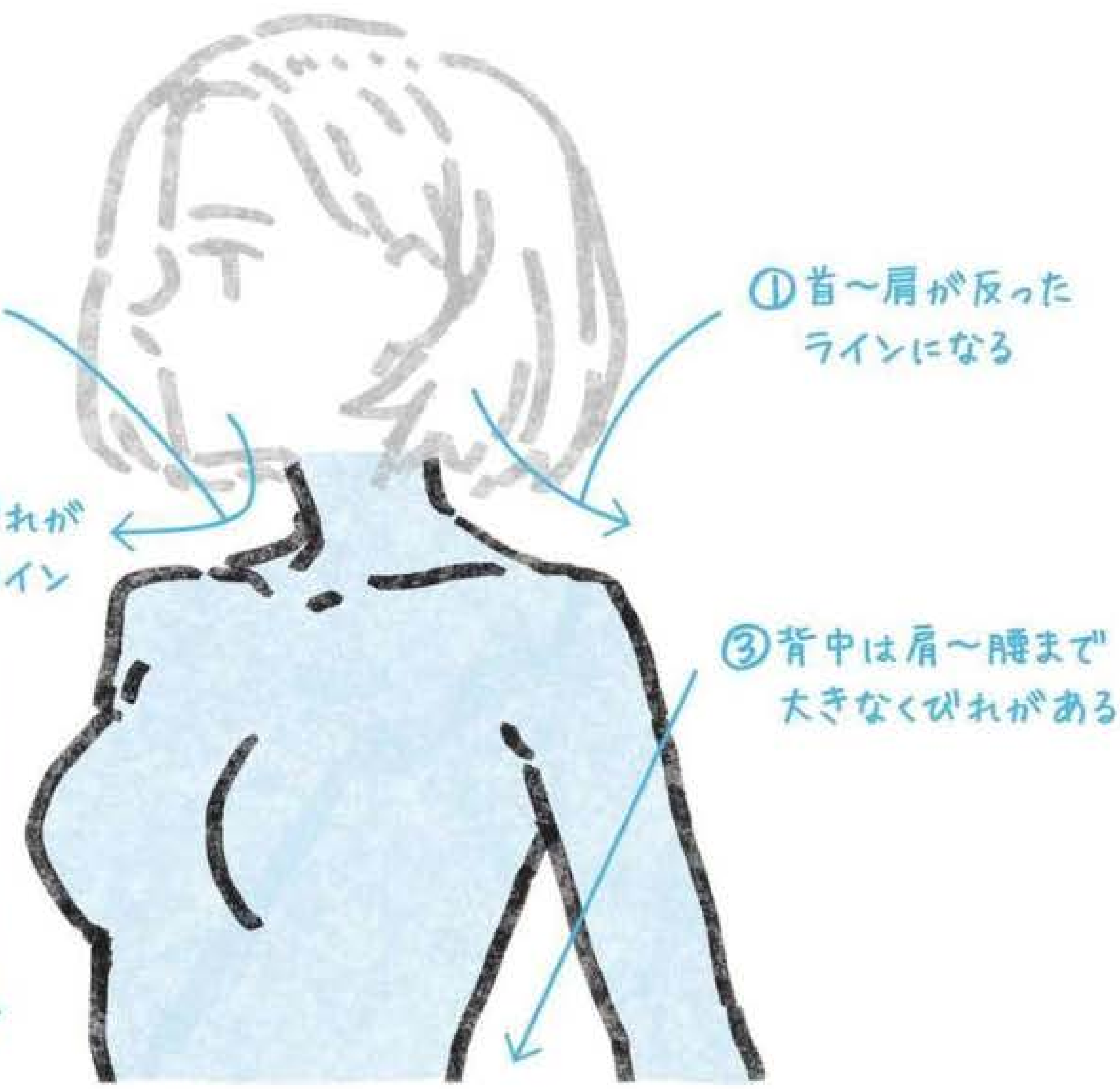
身体は腕や髪と重なりやすいパーツです。
重なって隠れてしまうと大きさや長さがわかりにくくなって、難易度が上がってしまいます。
腕や脚など、上に重なるパーツは後から描いてもバランスは取れるので、先に身体のサイズ・体格やポーズ、男女の描き分けを意識することが大切です。

POINT

他のパーツで隠れてしまう前に、身体のサイズ・ポーズを決めよう!!

ナナメっぽく描きたい！

観察してわかる3つの特徴

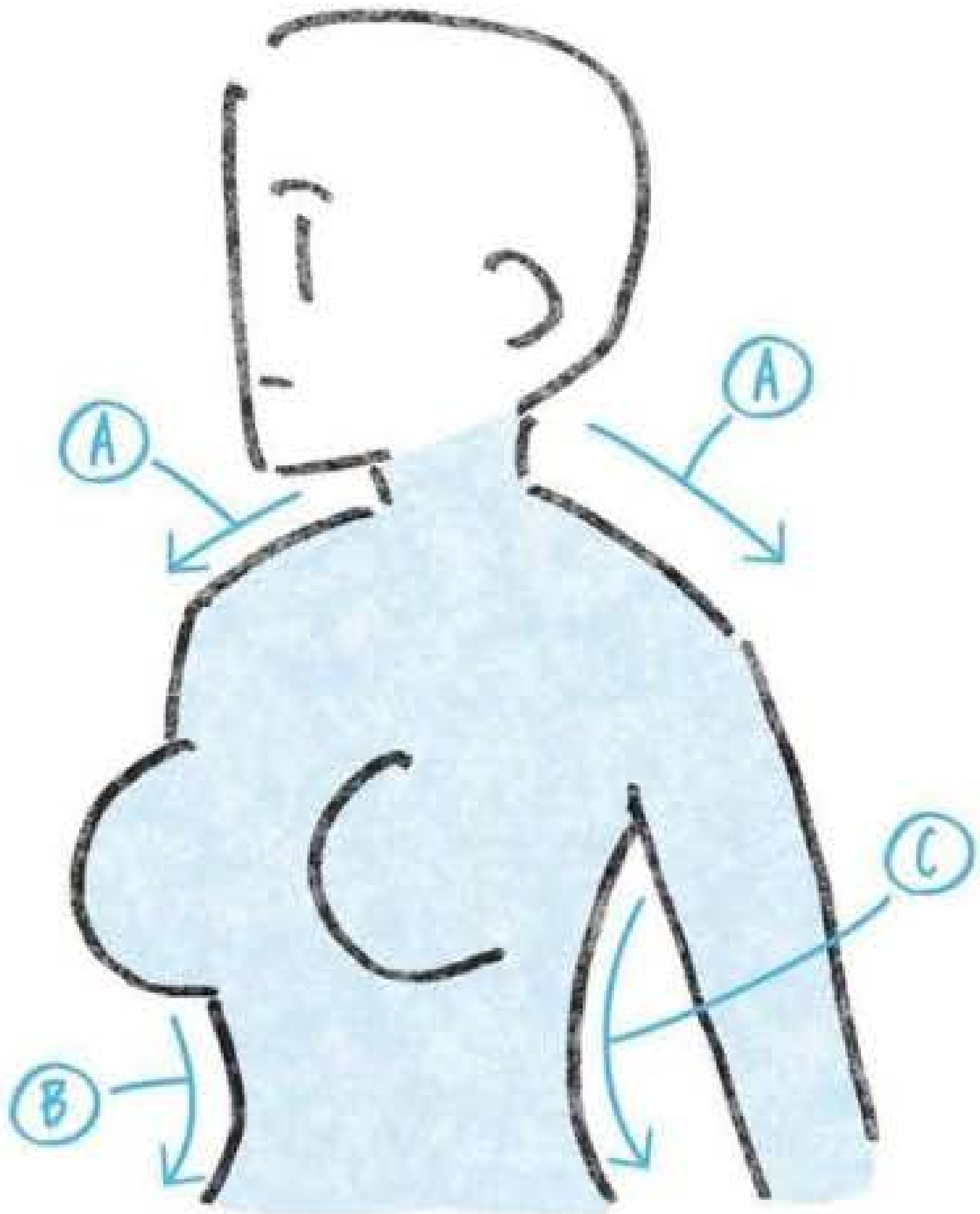


特徴を無視すると……？

Ⓐ肩が丸みのあるラインなので、首が短く太って見える

Ⓑ前面に大きなくびれがあるので、腰を曲げたポーズに見える

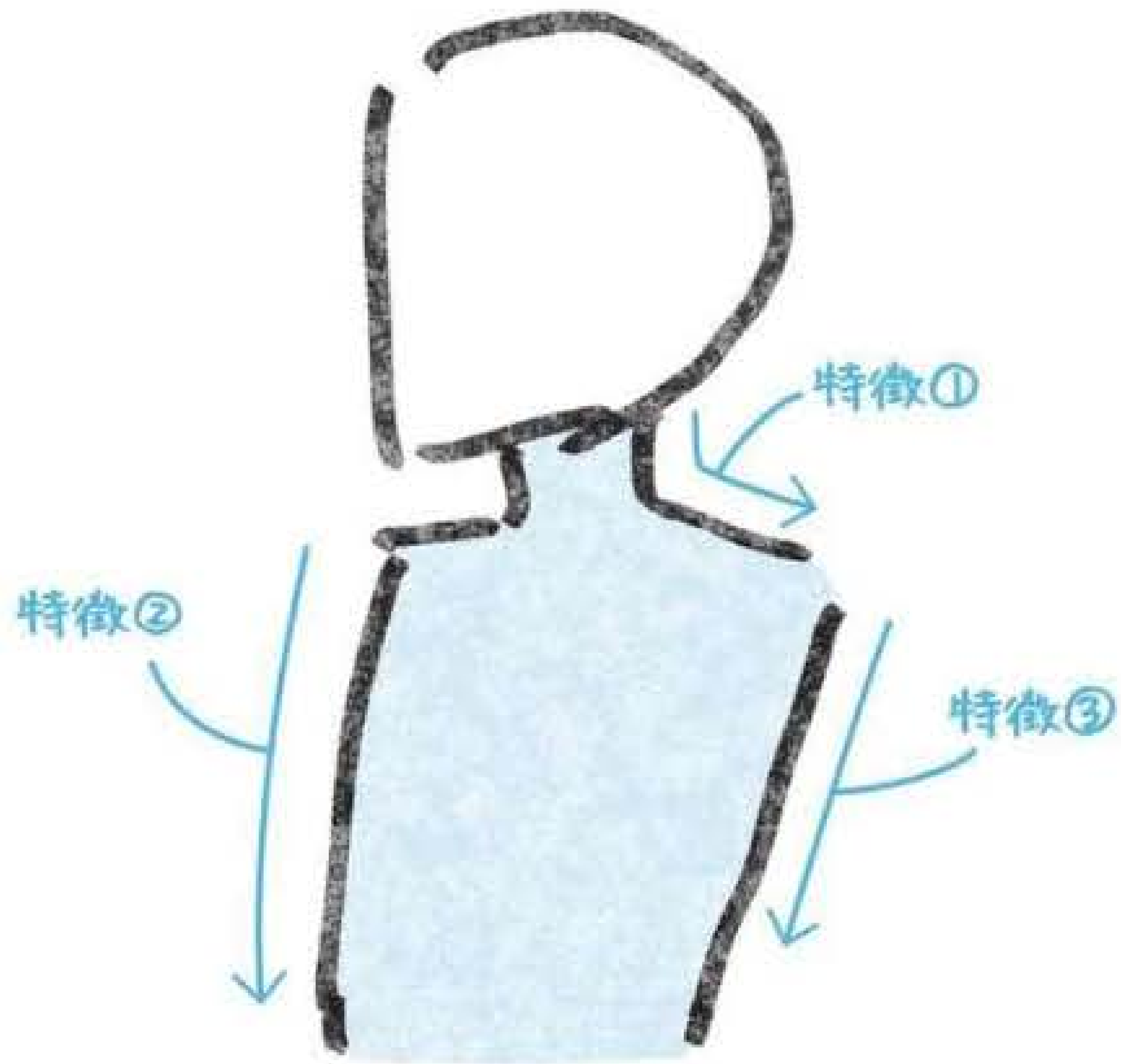
Ⓒ背中が脇の下からくびれているので、背中の厚みがなく平面的な印象になる



描いてみよう!!

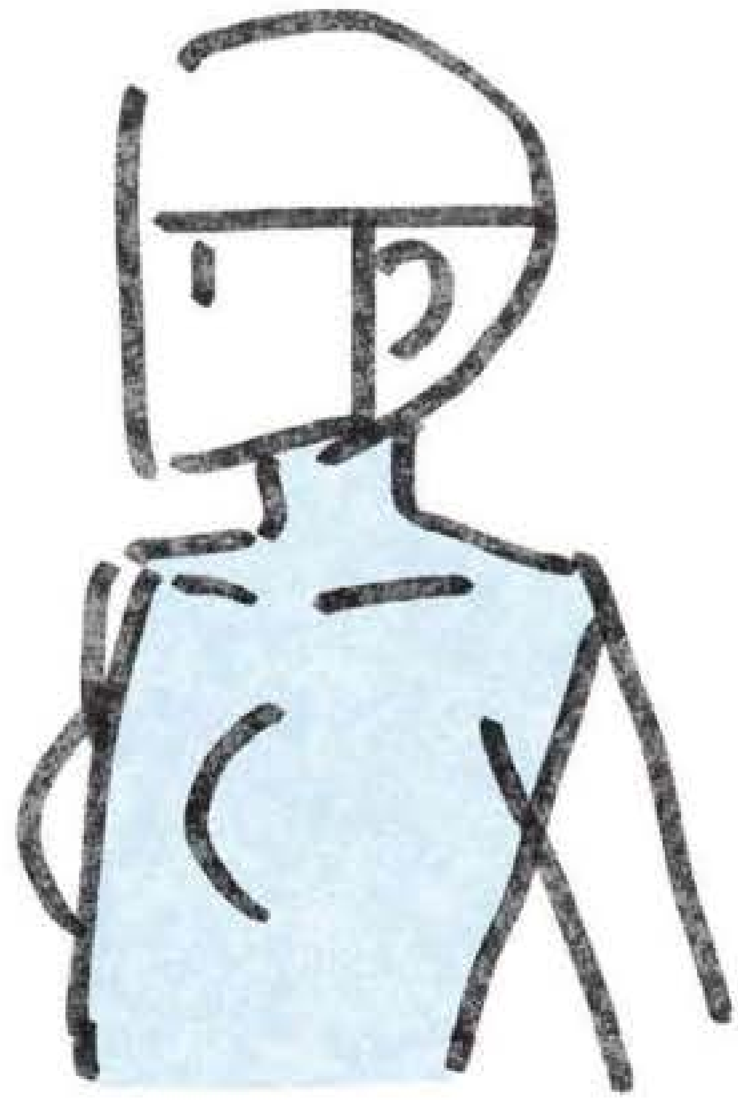
〚シルエット〛

特徴①・③を意識して、
シルエットを描きます。
基本的にこのシルエットで
印象が決まるので、
注意してください。



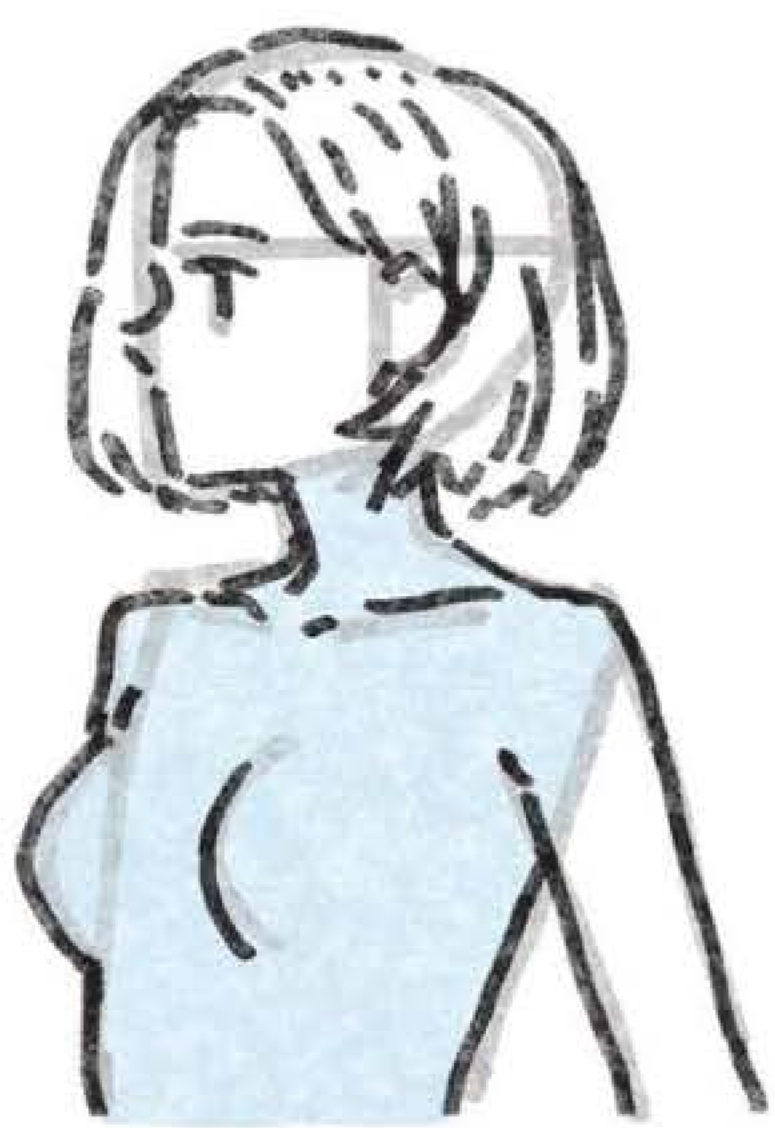
〚アタリ〛

身体のアタリを描きます。
鎖骨や胴、腕を描き足して
体型を決めていきます。



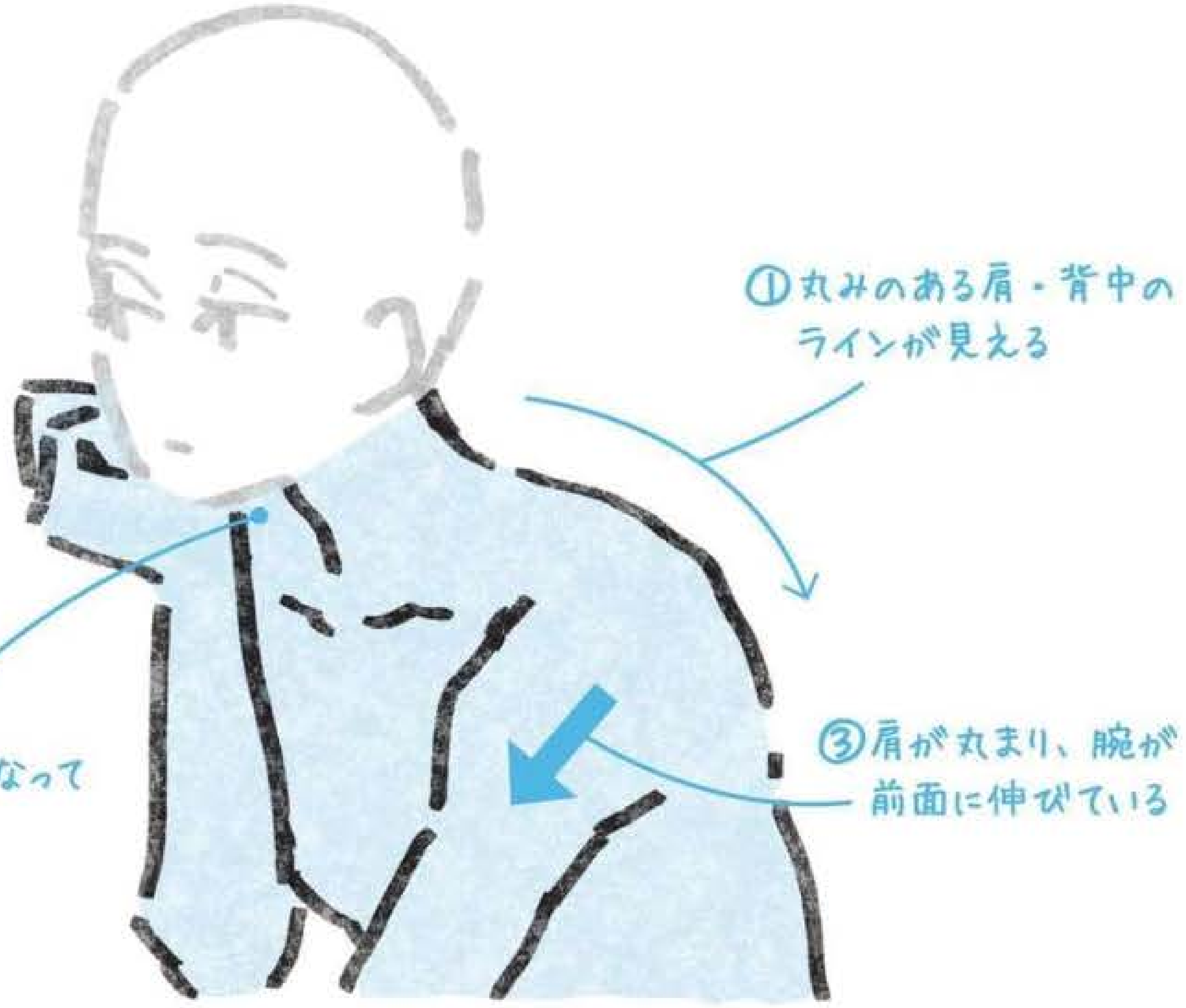
〚ディテール〛

シルエット、アタリを目印にして
身体を描きます。
余裕があれば服を描いても
良いと思います!



猫背っぽく描きたい！

観察してわかる3つの特徴

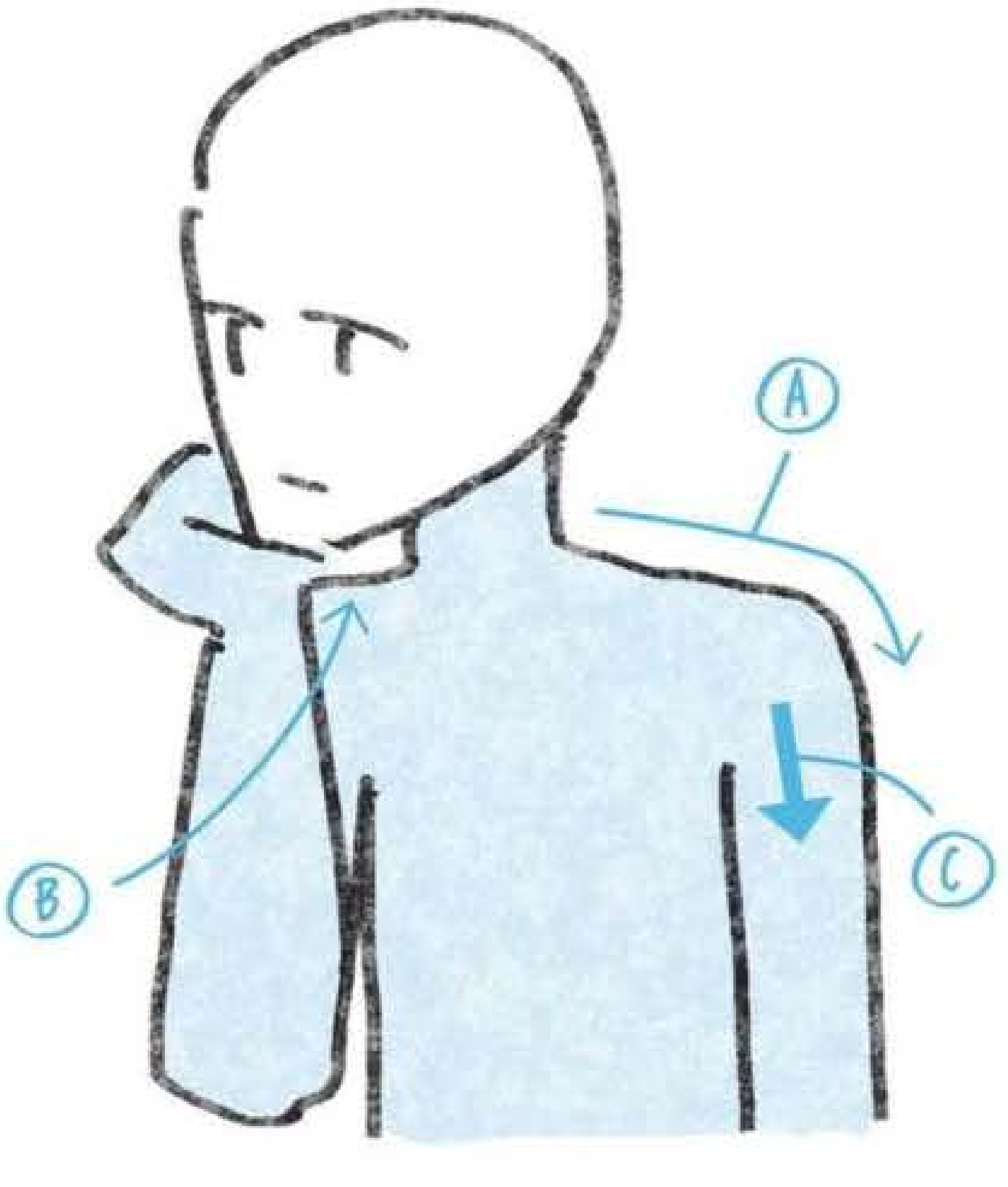


特徴を無視すると……？

Ⓐ背中が丸まっていないので、だらっとした印象が弱い

Ⓑ首や肩が重なっていないので、スキマが見えている

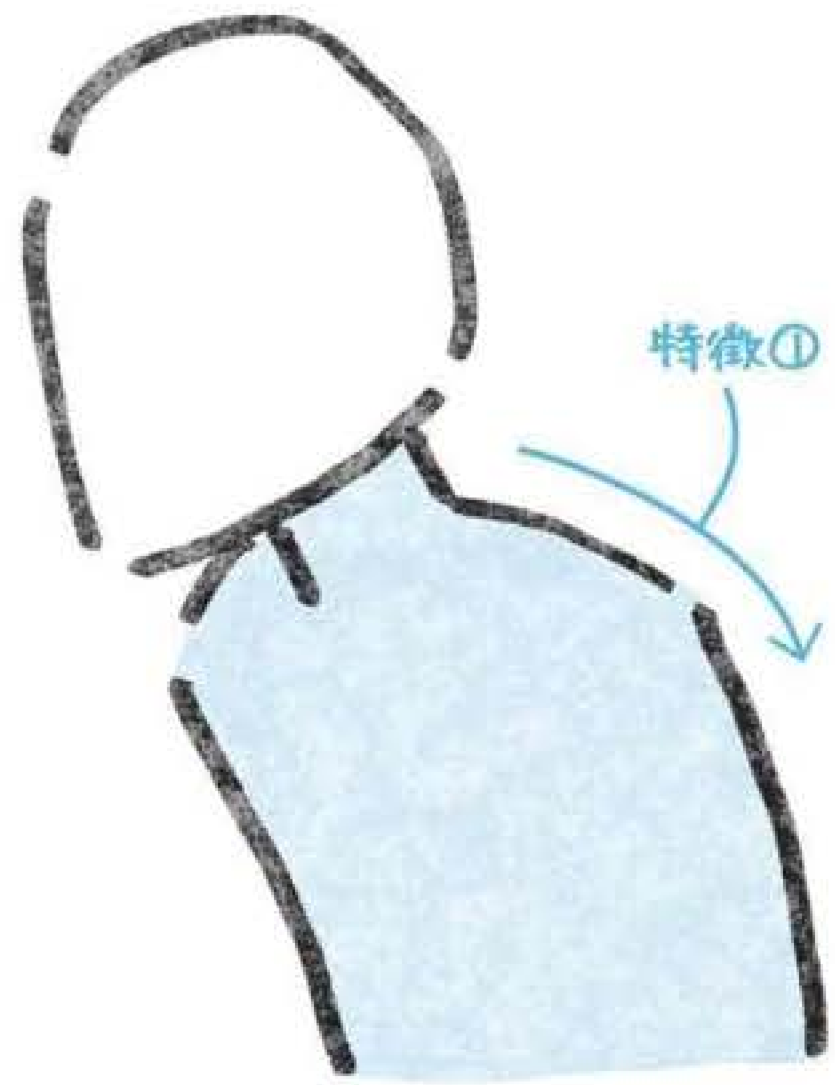
Ⓒ肩が丸まっていないので、腕がまっすぐ下に伸びて、硬いポーズになってしまう



描いてみよう!!

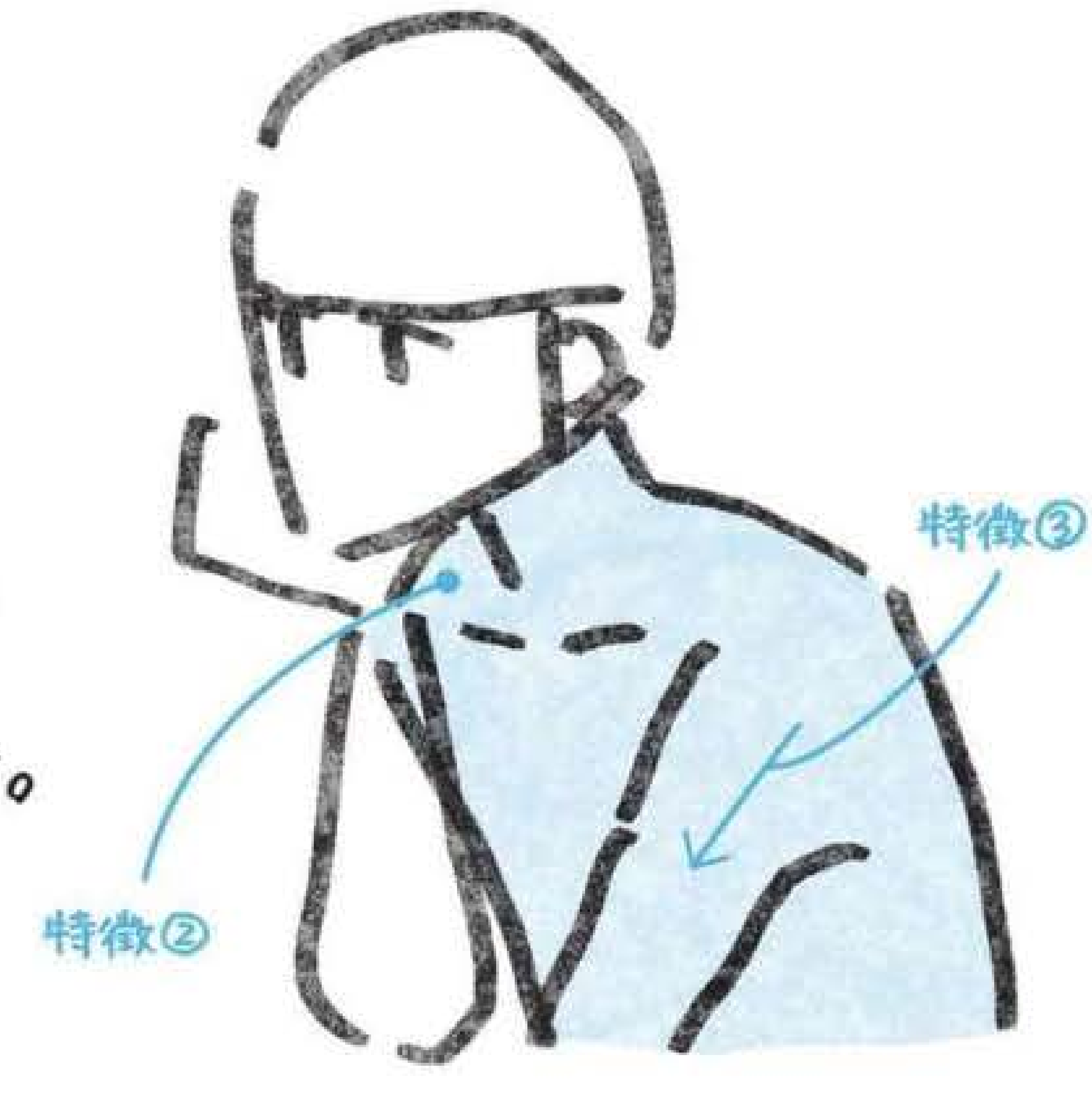
【シルエット】

特徴①を意識して、
シルエットを描きます。
このカーブが描けると
ポーズの硬さがなくなります。



【アタリ】

身体のアタリを描きます。
特徴②・③を意識して、
腕のアタリを描き足していきます。
鎖骨を描いておくと、
肩の位置がわかりやすくなります。



【ディテール】

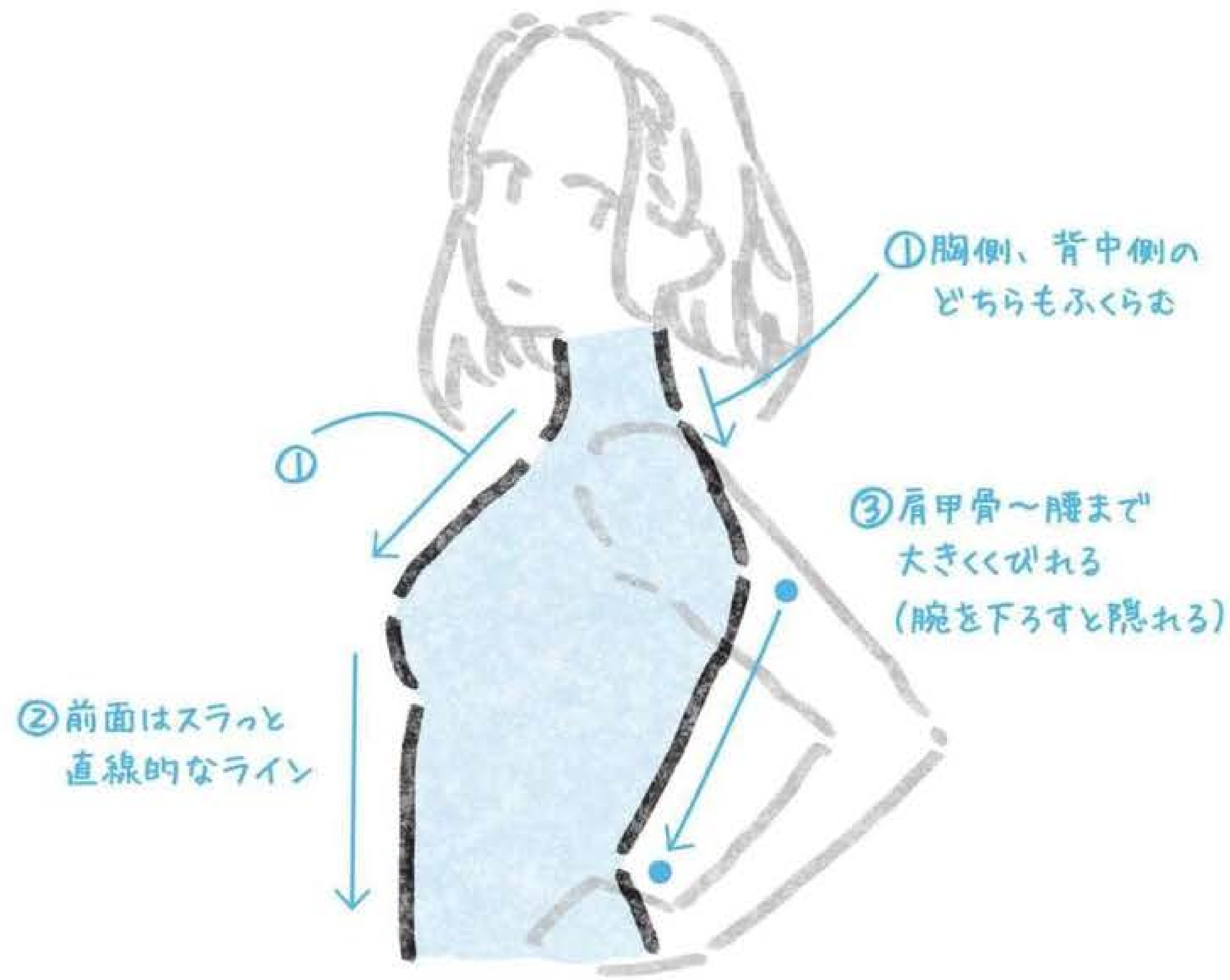
シルエット、アタリを目印にして
身体を描きます。人間は日常生活
でもリラックスした猫背になることが
多いので、周りの身近な人を
よく観察して描いてみてください。



きほん
顔
上半身
全身
応用

横向きっぽく描きたい！

観察してわかる3つの特徴

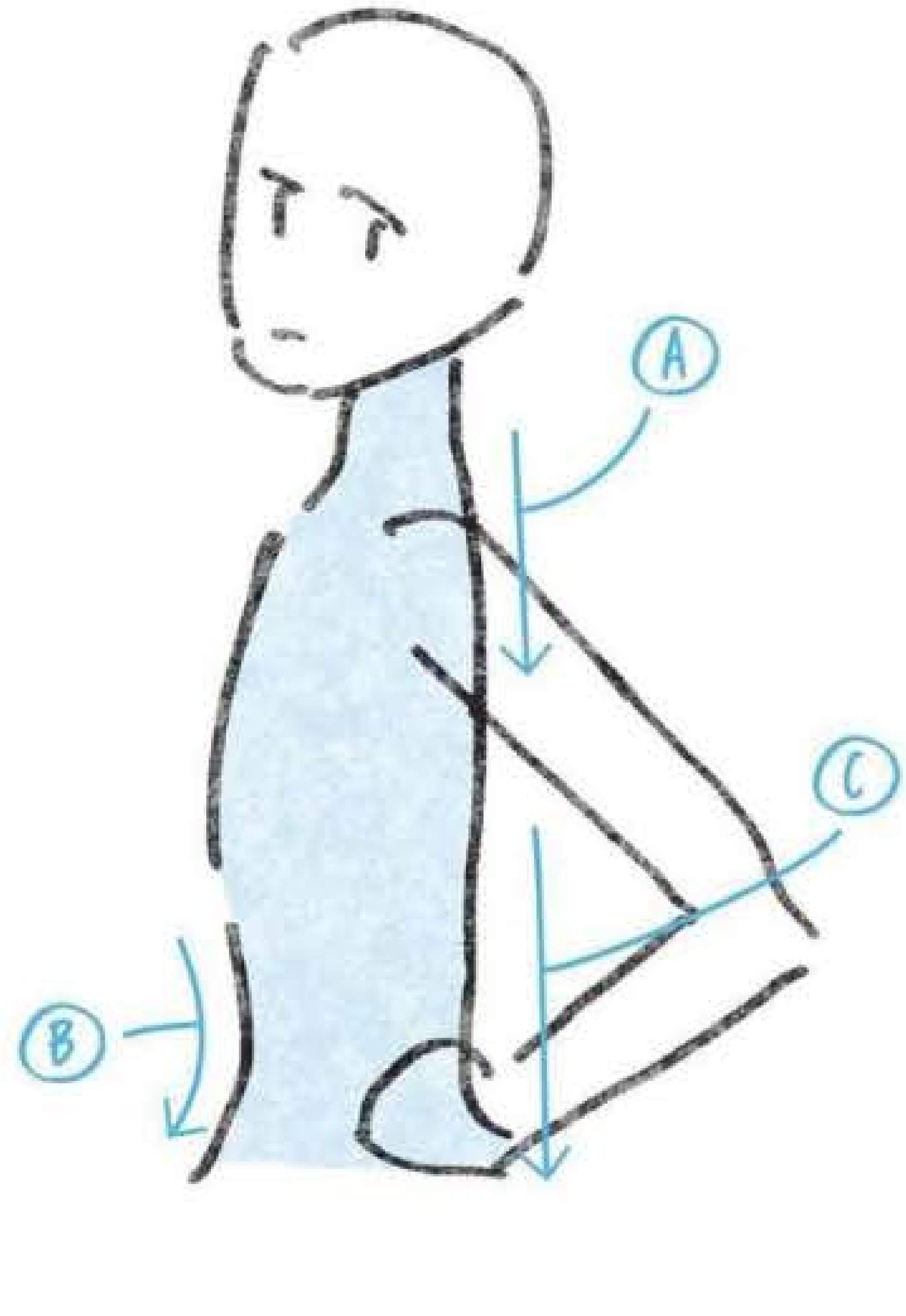


特徴を無視すると……？

Ⓐ 背中側がまっすぐなので、
身体の厚みがなくなってしまう

Ⓑ 前面にもくびれがあるので、
背面にもくびれがあると
腰が細くなりすぎてしまう

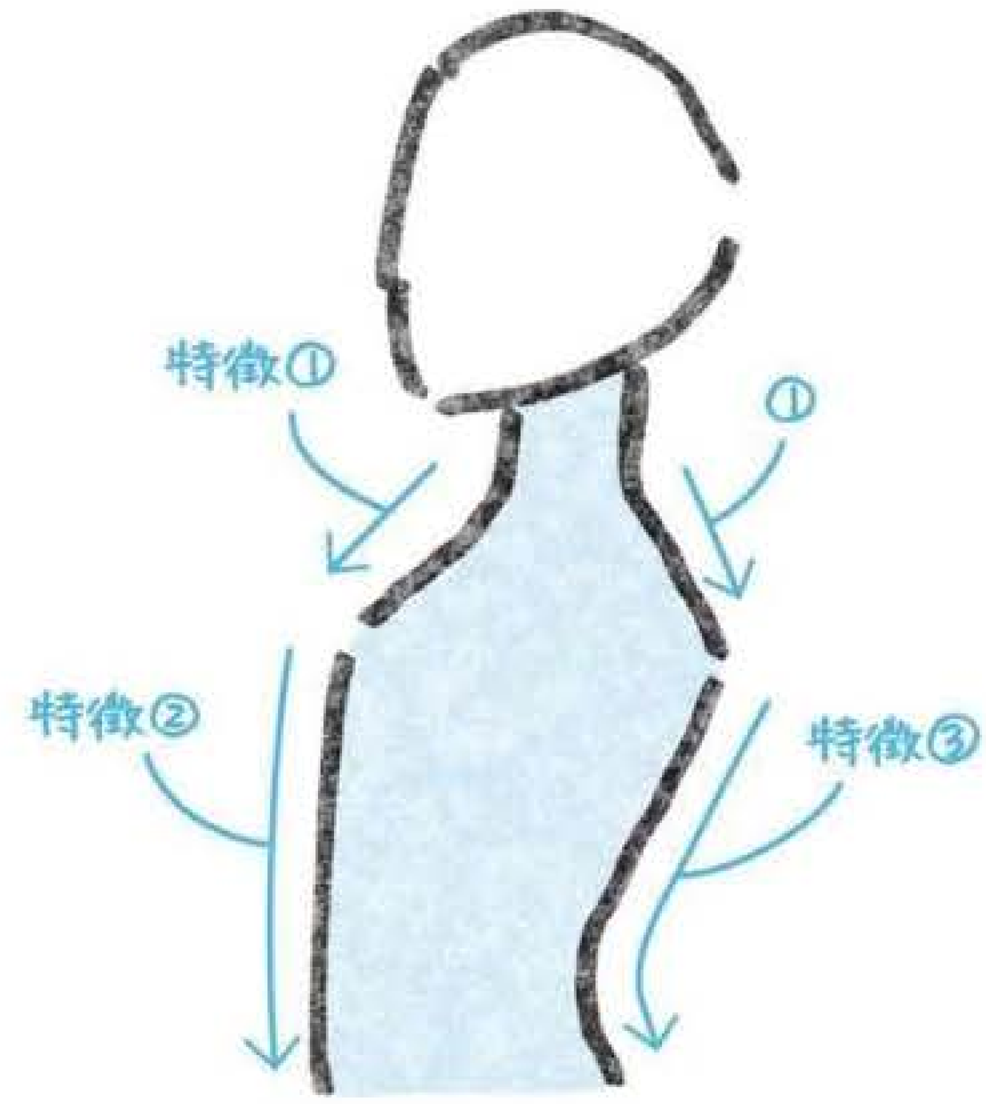
Ⓒ 肩甲骨〜腰までのくびれがないので、身体の厚みが感じられない



描いてみよう!!

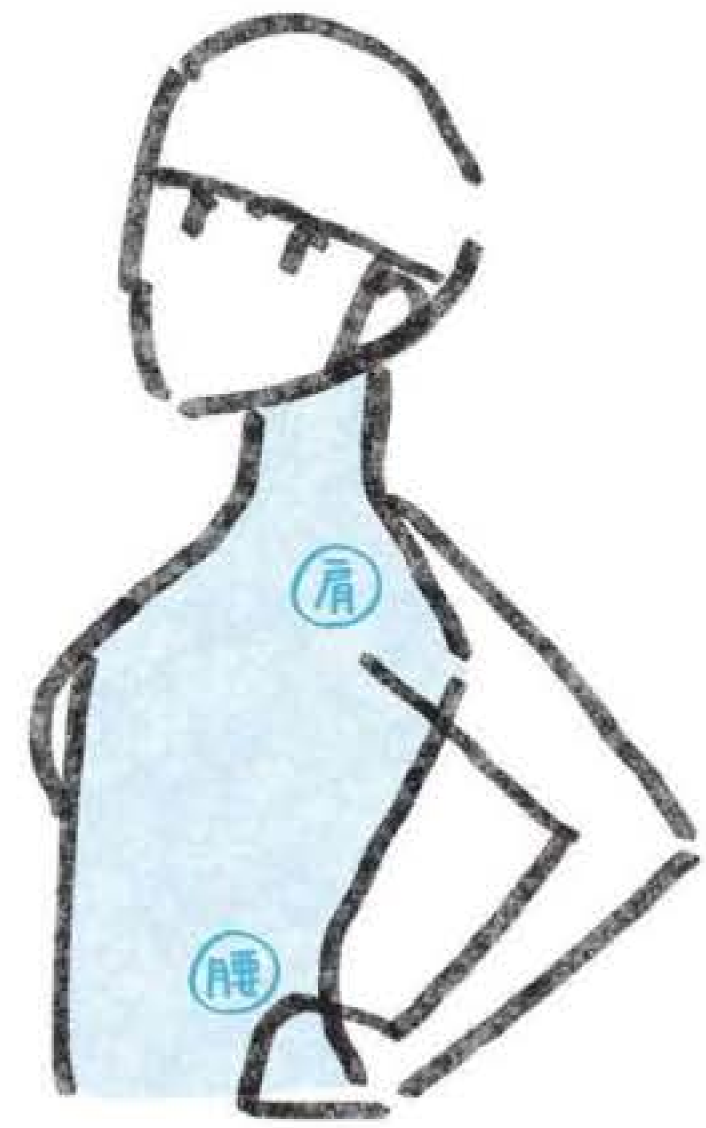
〚シルエット〛

特徴①〜③を意識して、
シルエットを描きます。
このシルエットで印象が
決まるので注意してください。



〚アタリ〛

身体のアタリを描きます。
胴体を先に描いているので、
肩や腰の位置が決まっていて、
腕を描きやすいはずです。



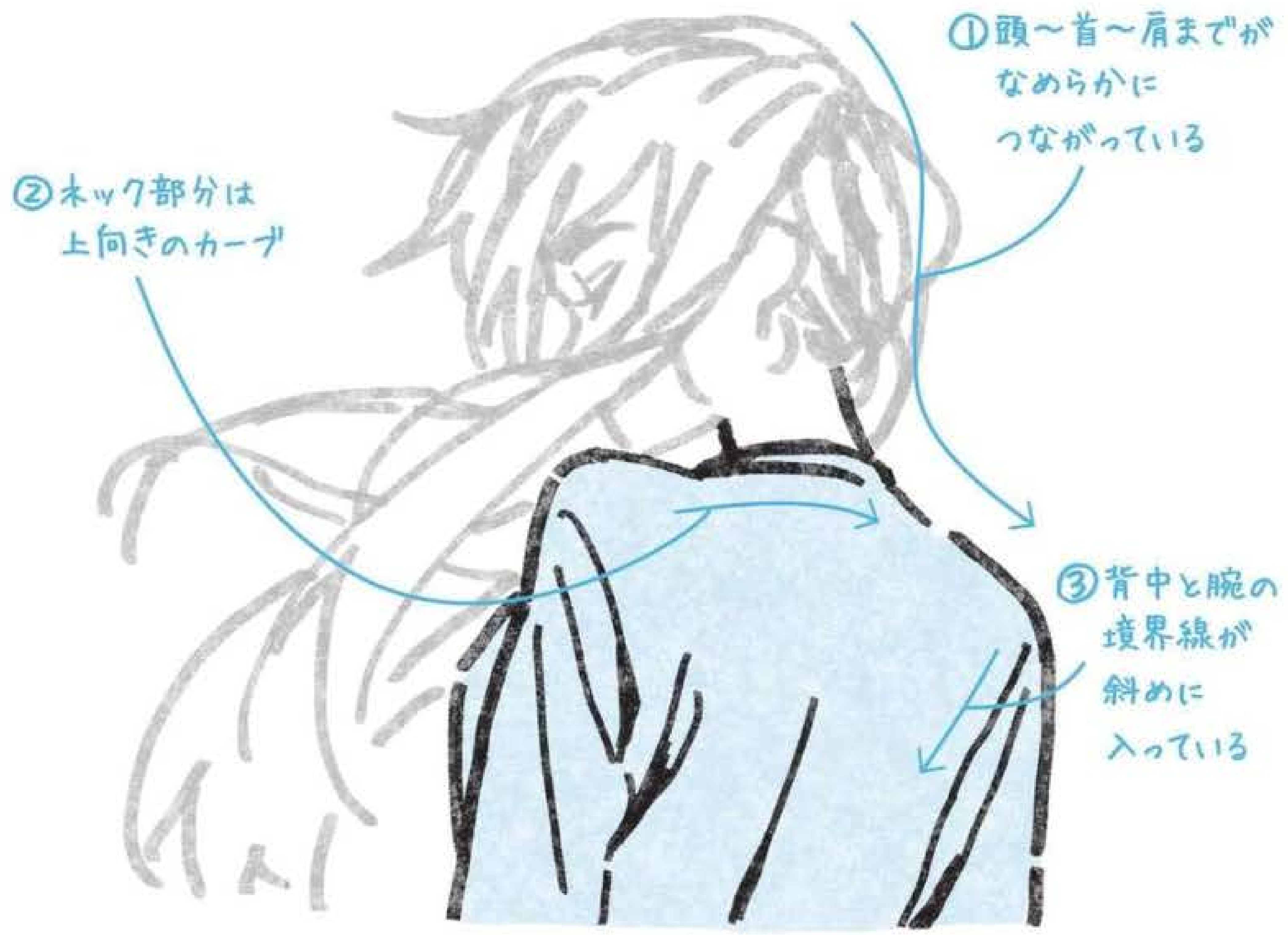
〚ディテール〛

シルエットとアタリを目印にして、
身体を描きます。今回は「胸を張る」
パターンでしたが、余裕があれば
「リラックス（猫背）」のパターンにも
挑戦してみてください。



背面っぽく描きたい！

観察してわかる3つの特徴

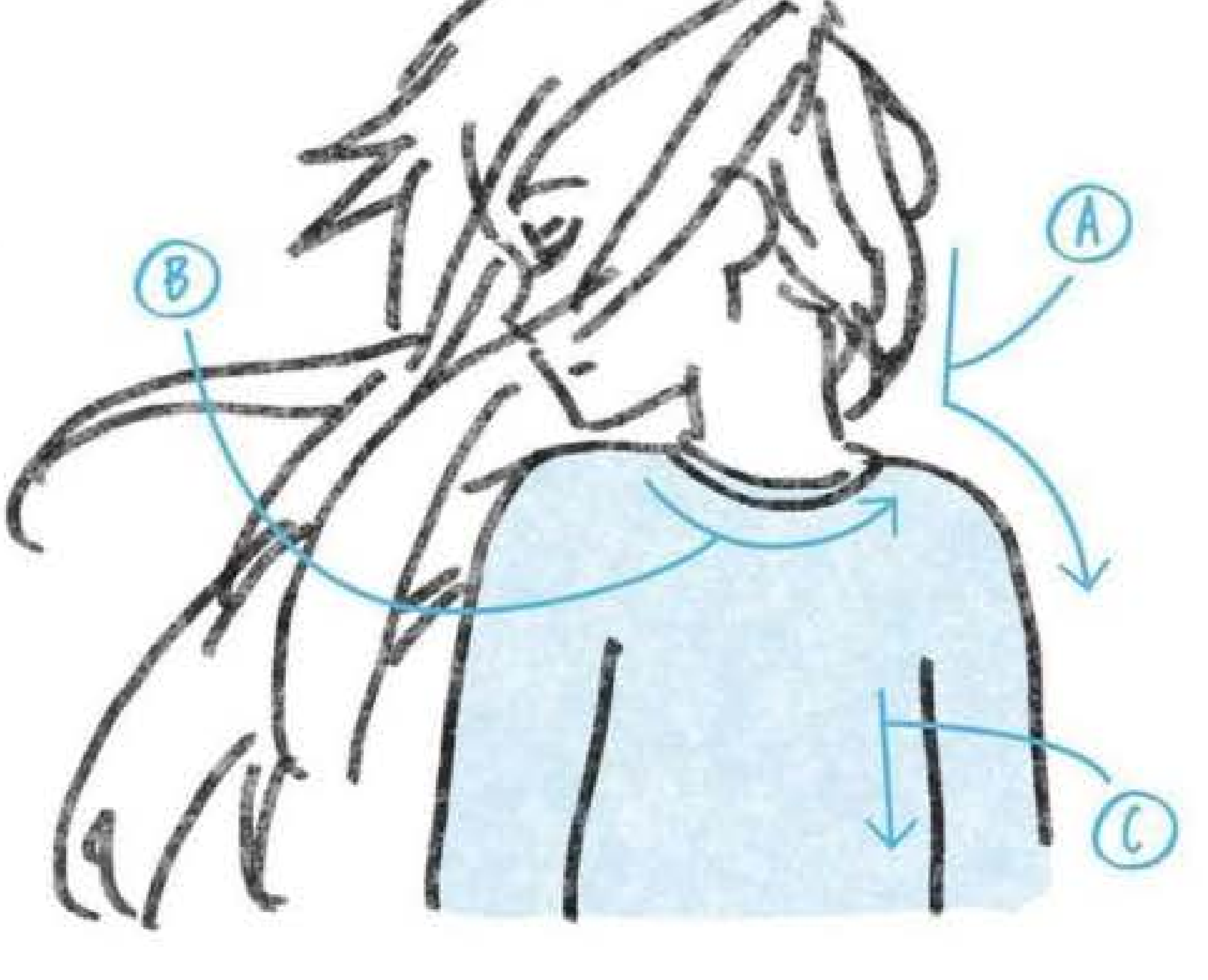


特徴を無視すると……？

Ⓐ首と肩の角度が急なため、背中の筋肉のふくらみがわかりにくい

Ⓑネック部分が下向きのカーブなので、身体の前面に見えてしまう

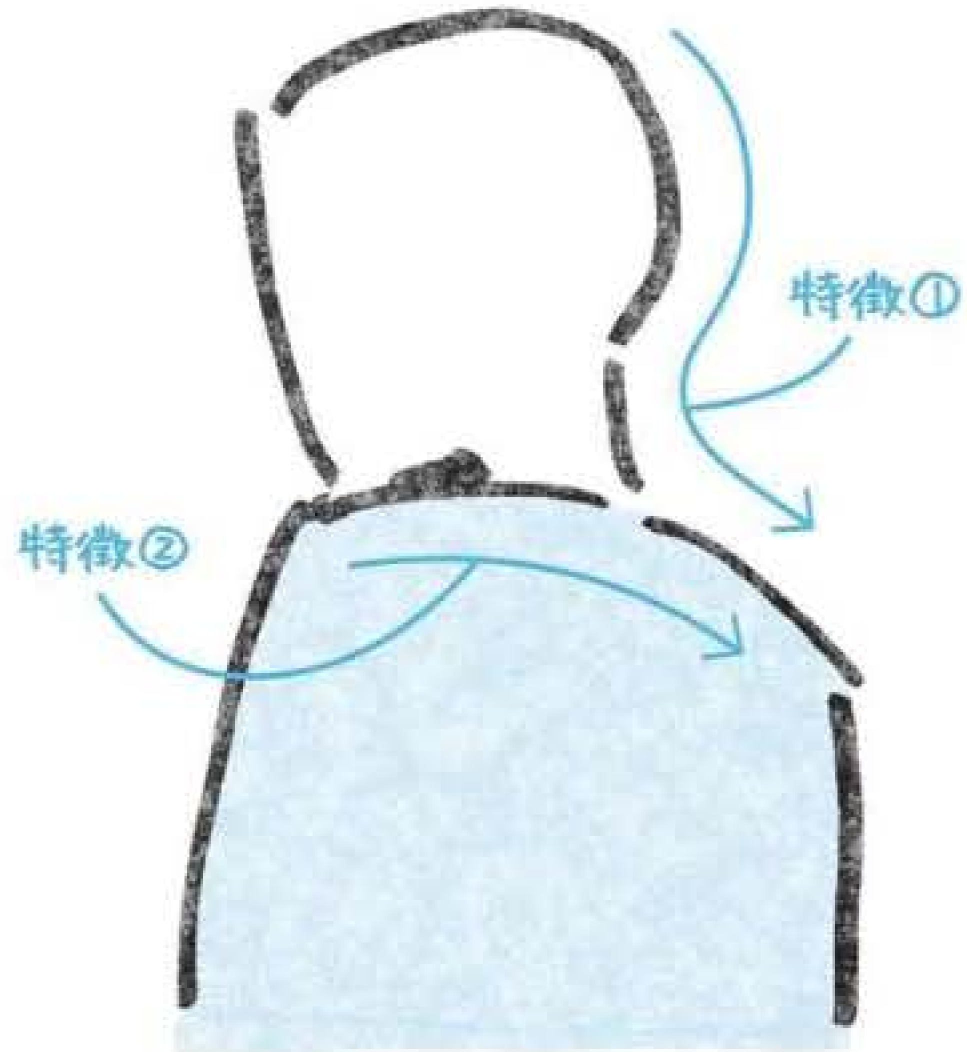
Ⓒ境界線がタテなので、背面っぽく感じられない



描いてみよう!!

〚シルエット〛

特徴①・②を意識して、
シルエットを描きます。
特徴②のカーブは
めちゃくちゃ大事なので、
忘れずに描いてください。



〚アタリ〛

身体のアタリを描きます。
特徴③を意識して背中のラインを
描きましょう。手前は腕の
ラインなので、混同しないように
注意してください。

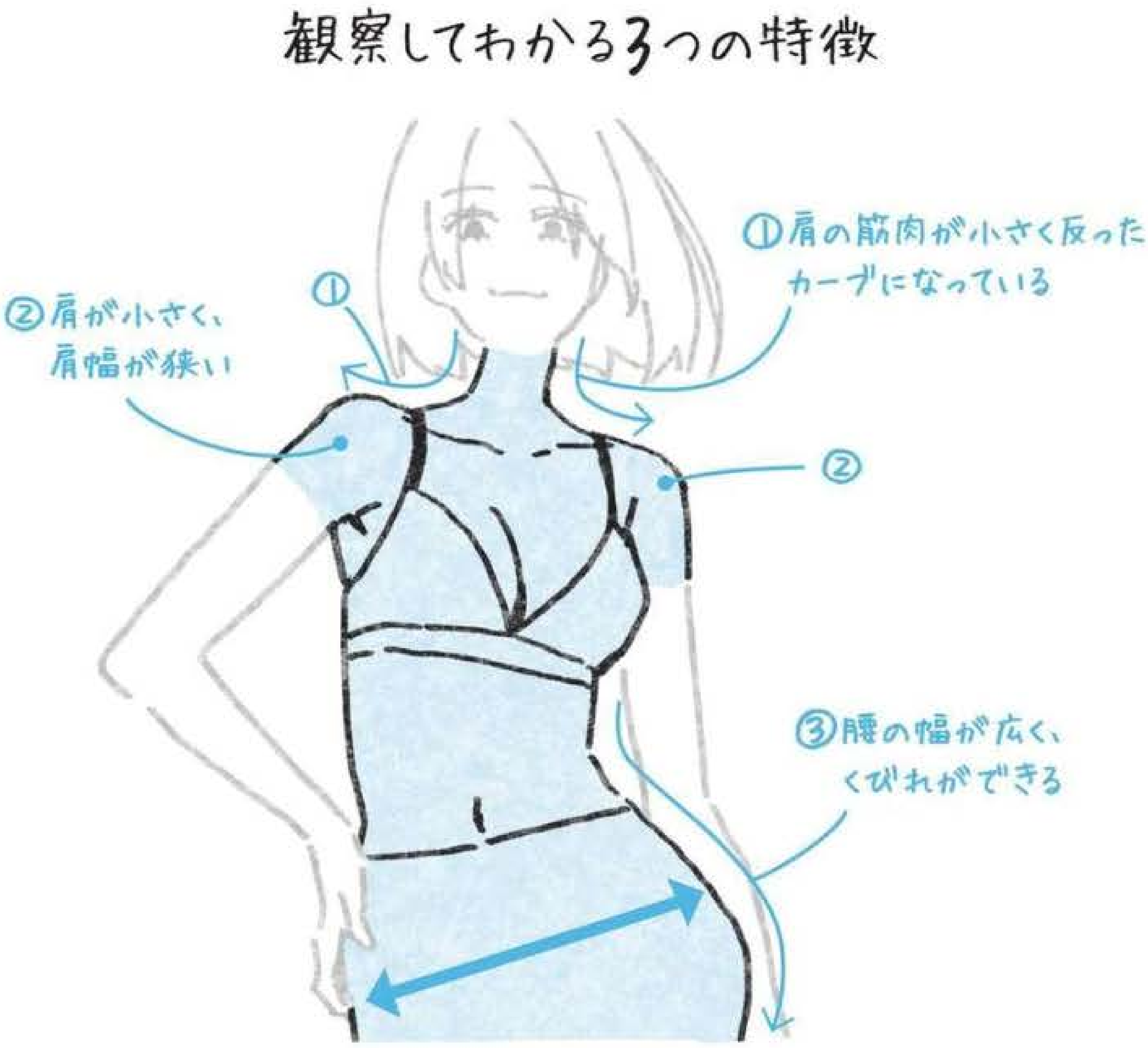


〚ディテール〛

シルエットとアタリを目印にして、
身体を描きます。服の
デザインが変わっても特徴は
共通していることが多いので、
よく観察してみてください!



女性の身体っぽく描きたい！

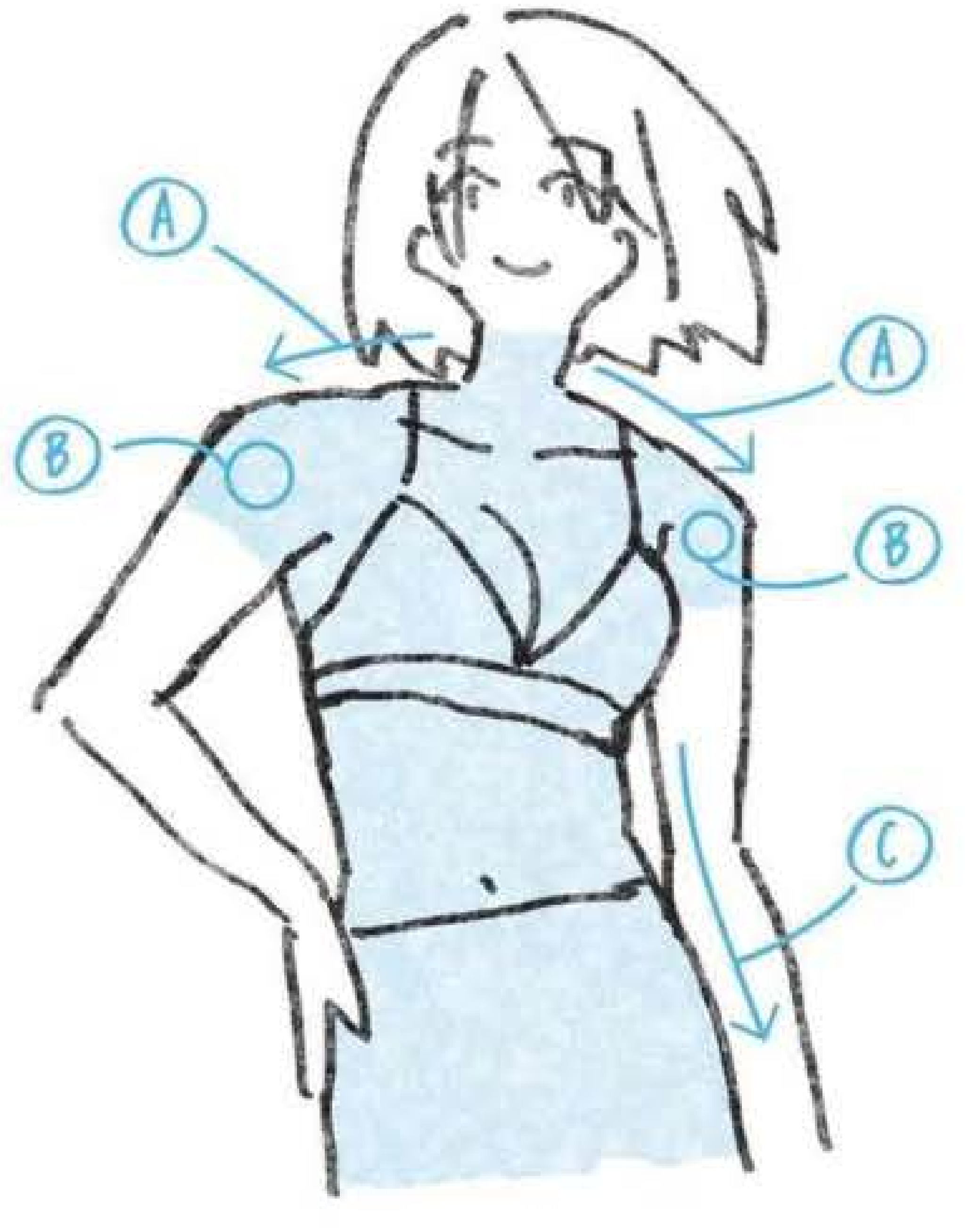


特徴を無視すると……？

Ⓐ肩が盛り上がっているので、
筋肉があるように見える

Ⓑ肩が大きく、肩幅が大きいので、
逆三角形で男性的に見える

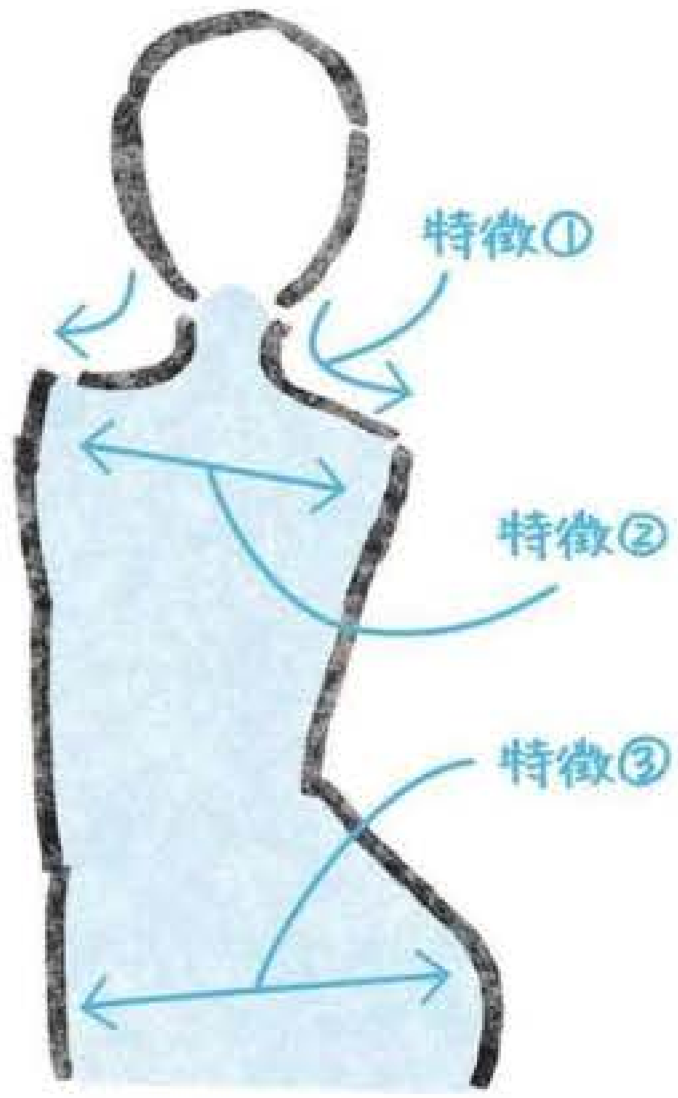
Ⓒ腰の幅が狭いので、
上半身が大きく逆三角形に見える



描いてみよう!!

【シルエット】

特徴①～③を意識して
シルエットを描きます。
シルエットで印象がほぼ決まるため、
シンプルでも良いので丁寧に
描いてください。



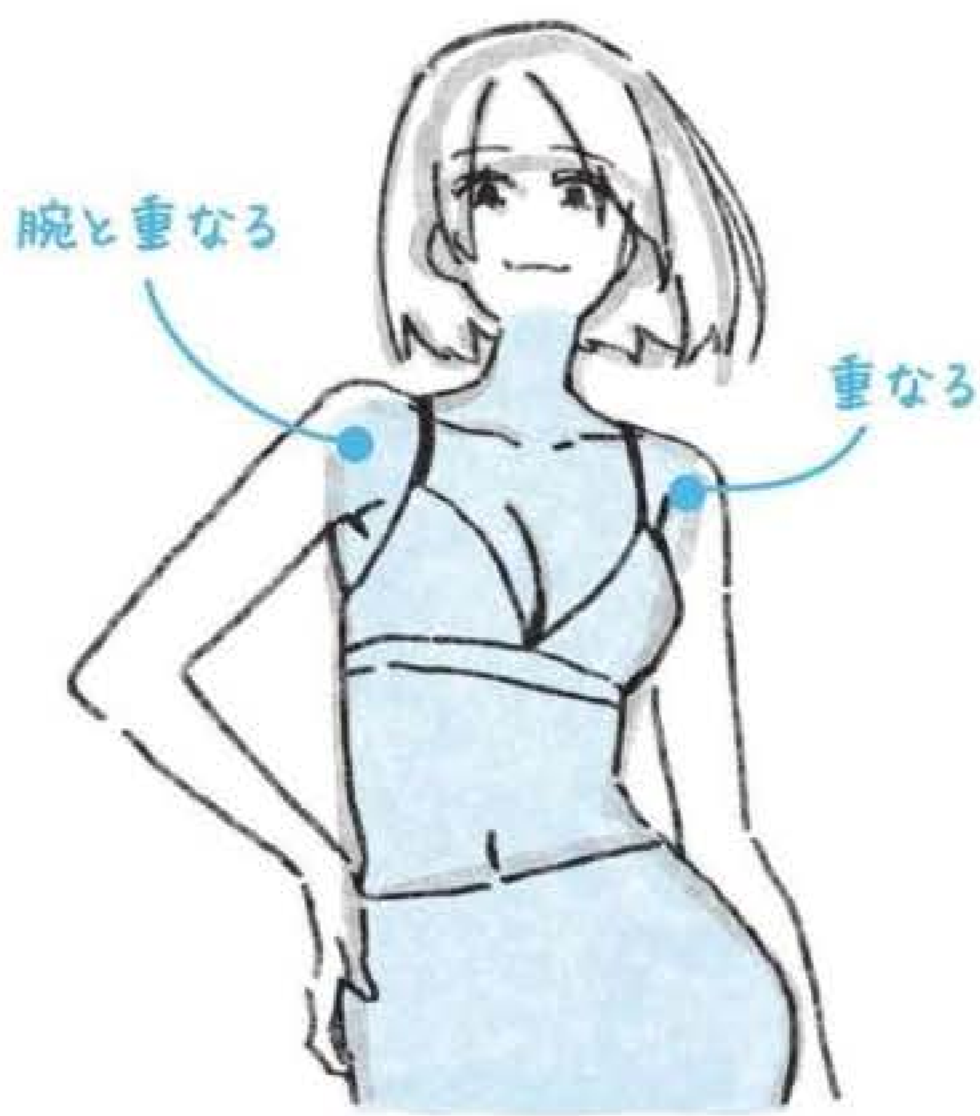
【アタリ】

身体のアタリを描きます。
鎖骨、胸、腰の位置が
わかる線を描いておくと、
腕や脚が描きやすくなります。



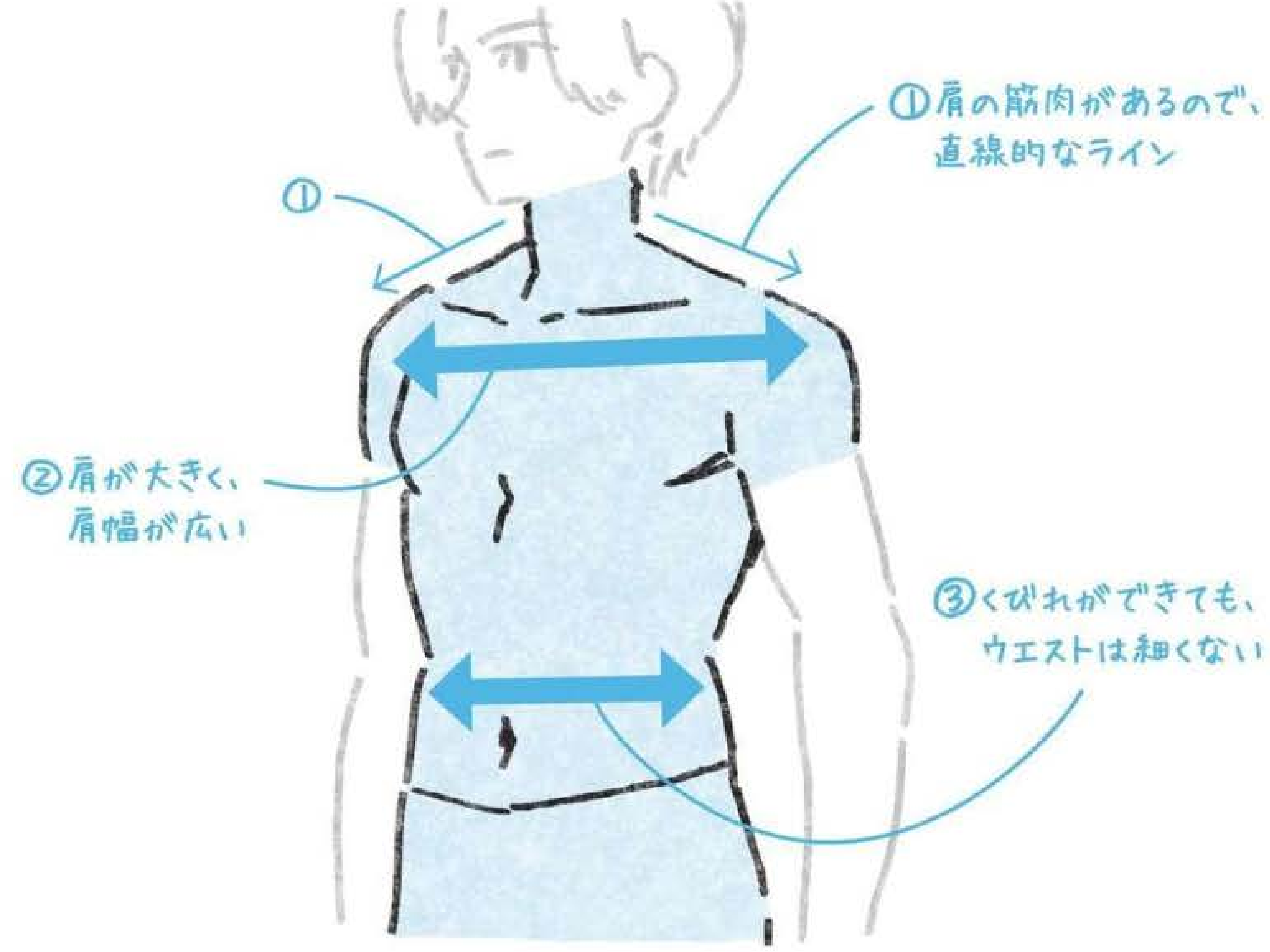
【ディテール】

シルエット、アタリを目印にして
細部を描き込んでいきます。
腕を描くときは身体と重なることを
意識すると、肩幅を狭くできます。



男性の身体っぽく描きたい！

観察してわかる3つの特徴

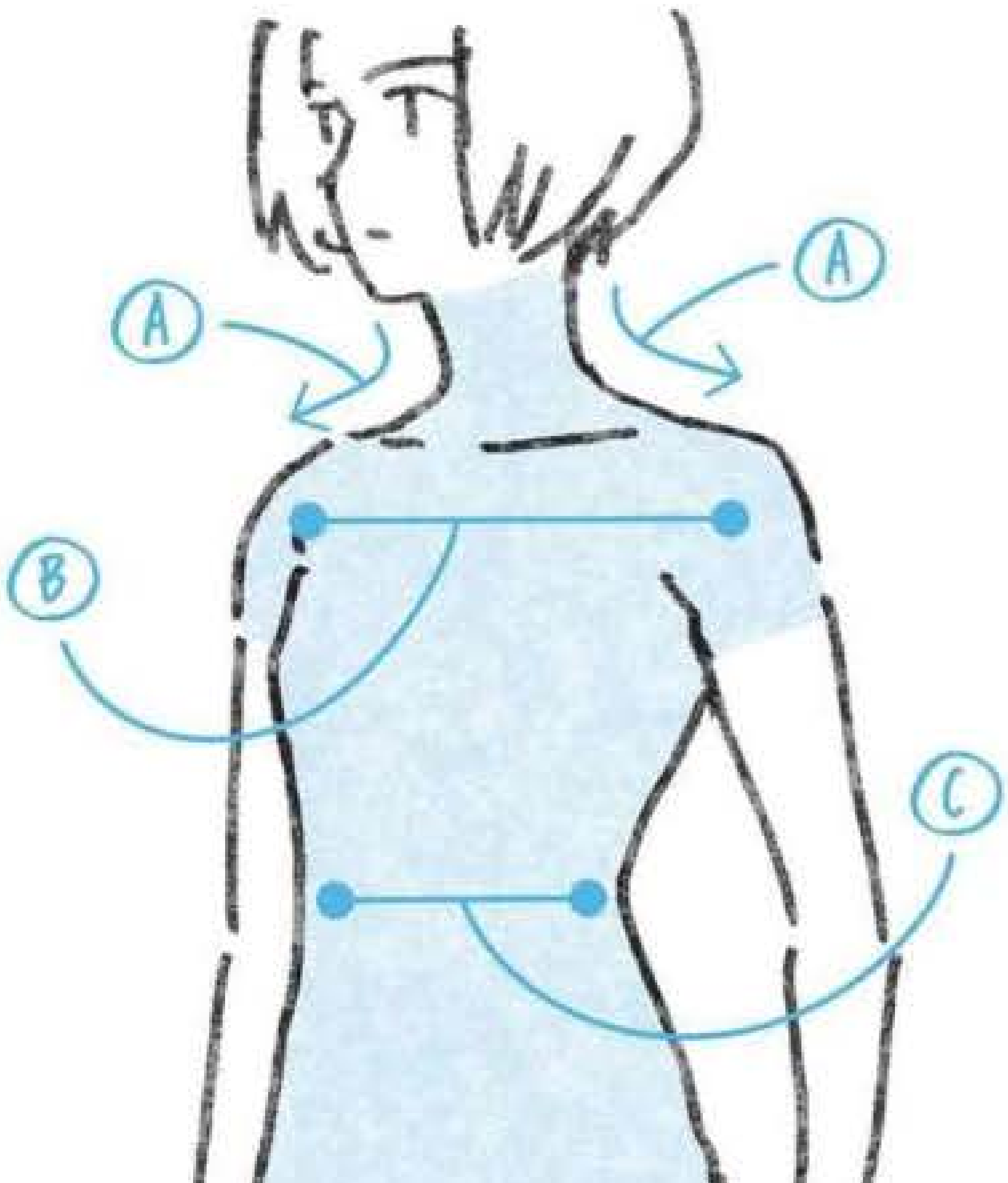


特徴を無視すると……？

Ⓐ 肩の筋肉がないので、
女性っぽく見える

Ⓑ 肩幅が狭いので、
男性らしさが感じられない

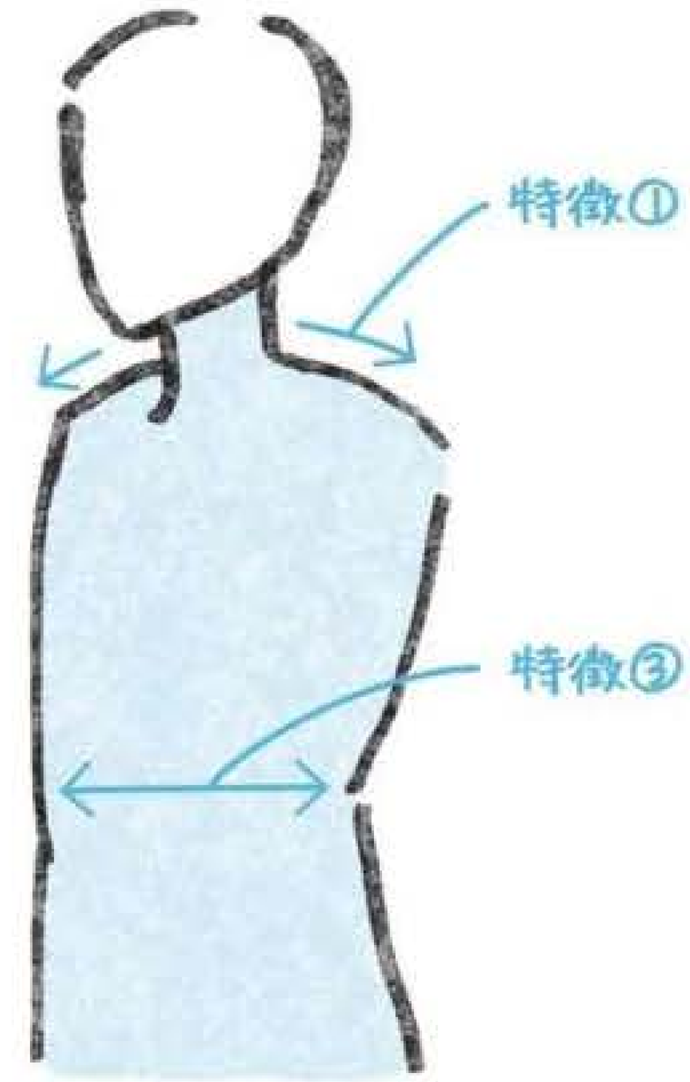
Ⓒ ウエストが細いので、
ボーイッシュな女性にも見える



描いてみよう!!

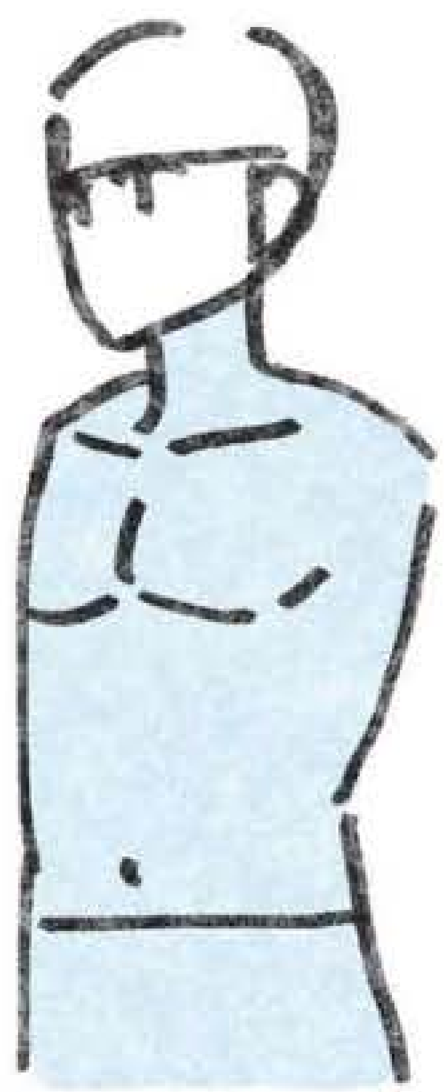
〚シルエット〛

特徴①・③を意識して、
シルエットを描きます。
特にウエストは細くしすぎないように、
寸胴な身体を描いてください。



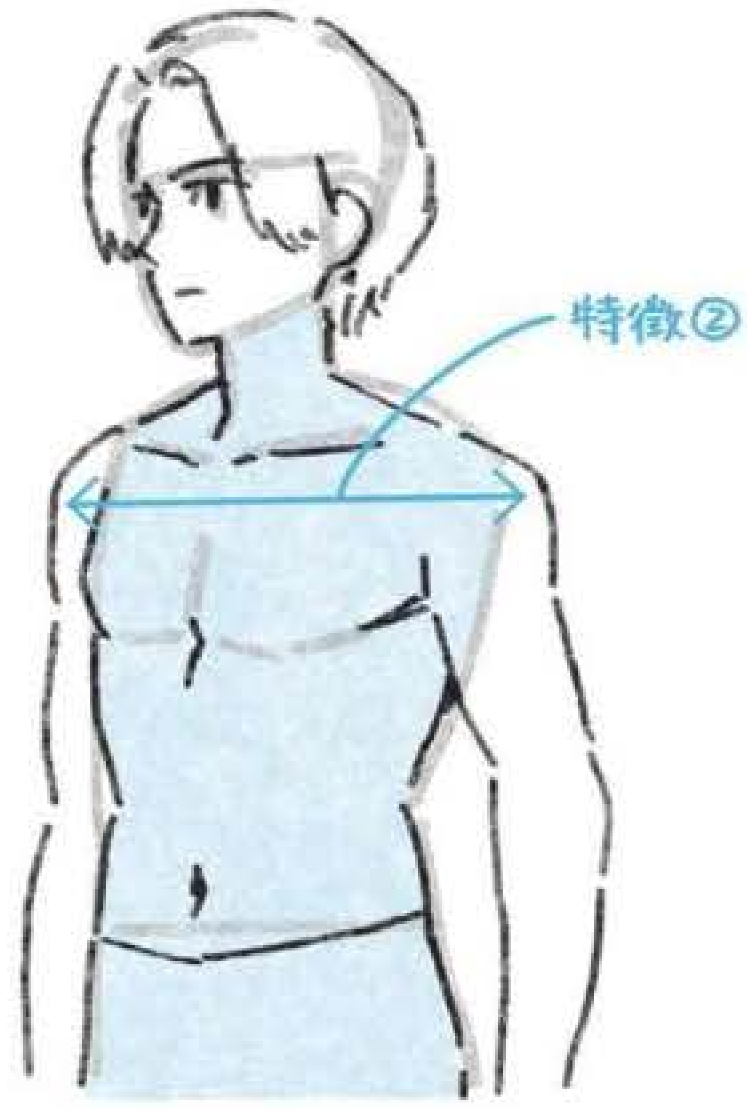
〚アタリ〛

身体のアタリを描きます。
鎖骨、胸、腰の位置がわかる
線を描いておくと、
腕や脚が描きやすくなります。



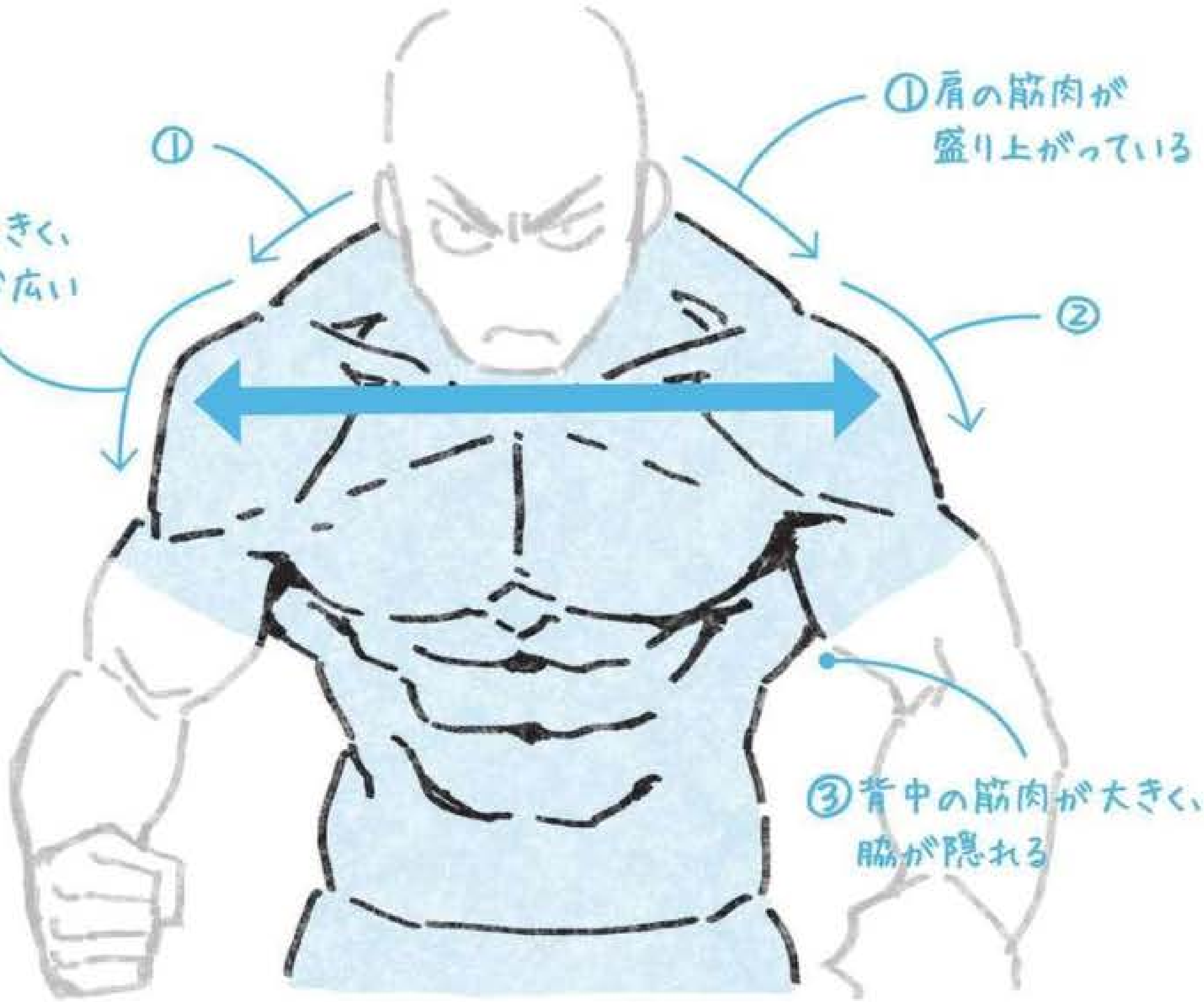
〚ディテール〛

シルエットとアタリを目印にして、
身体を描きます。特徴②を
意識して肩幅を広くすると、
よりそれっぽく見えます。



マッチョっぽく描きたい!

観察してわかる3つの特徴

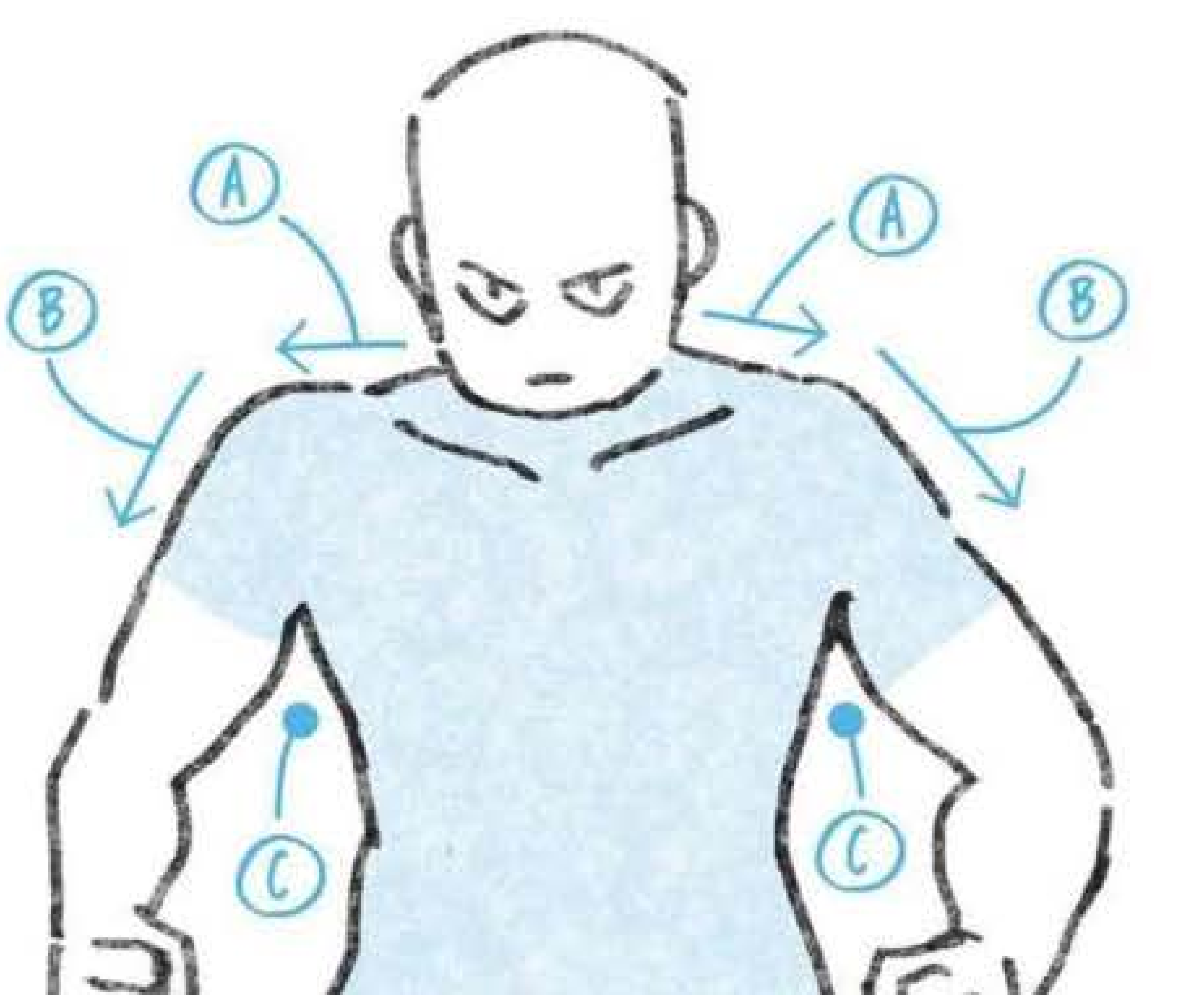


特徴を無視すると……?

Ⓐ 肩の筋肉が盛り上がってないので、
普通の体型に見える

Ⓑ 肩が大きくないので、
マッチョさを感じられない

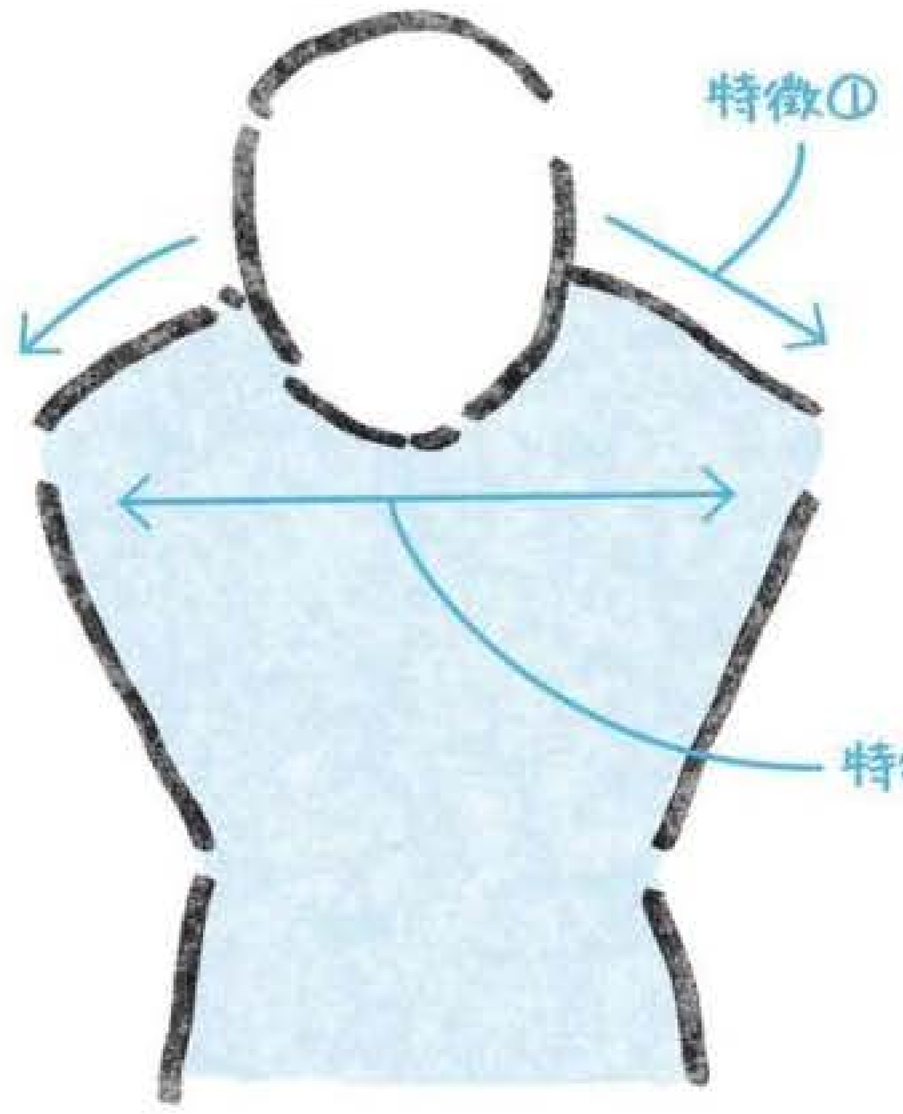
Ⓒ 背中の筋肉が小さいので、
身体の線が細く見える



描いてみよう!!

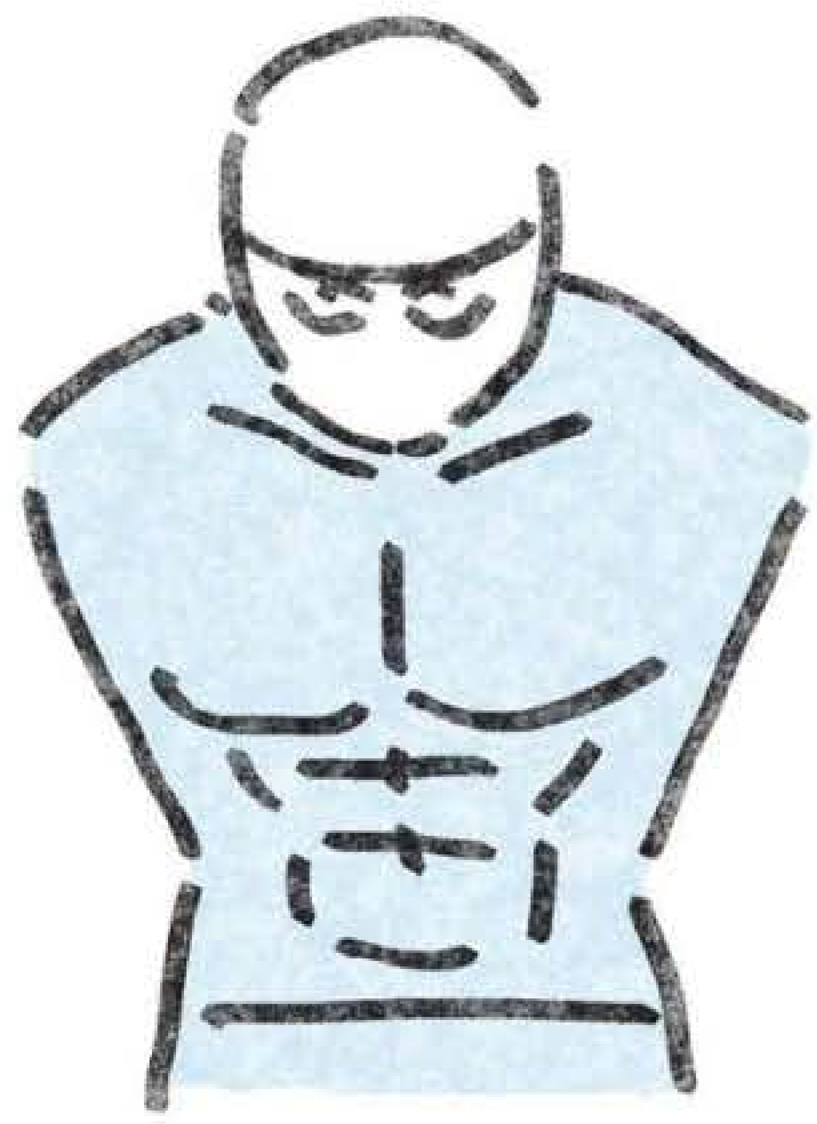
【シルエット】

特徴①・②を意識して、
シルエットを描きます。
極端でも良いので、肩幅を広くするイメージで描いてください。



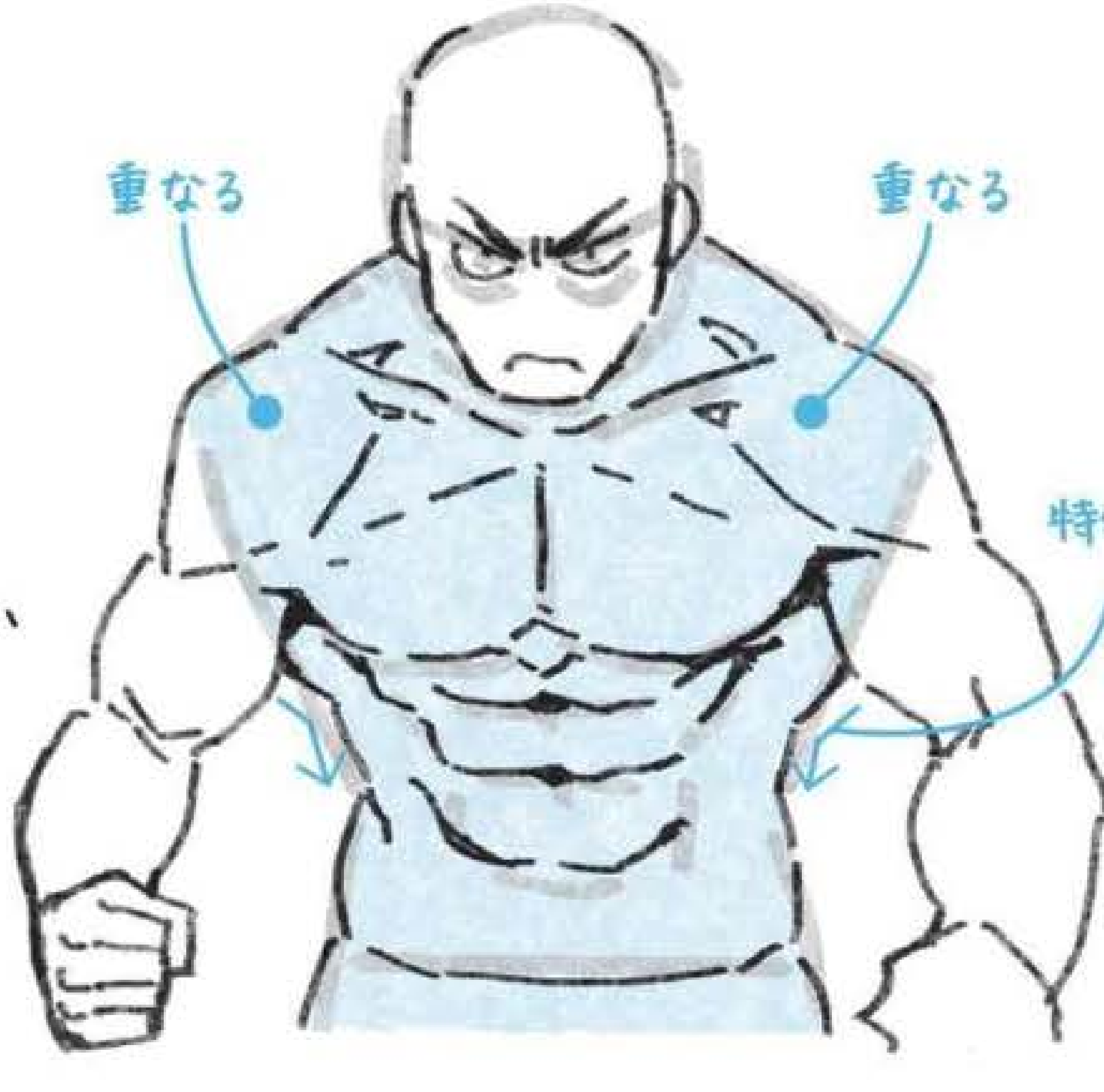
【アタリ】

身体のアタリを描きます。
仮で鎖骨、胸、腰の位置がわかる線を描いておきます。
あくまでアタリなので、気軽に描いて大丈夫です。



【ディテール】

シルエットとアタリを目印にして、
身体を描きます。特徴③を
意識して背中の筋肉を大きく描くと、
それっぽく見えますよ！



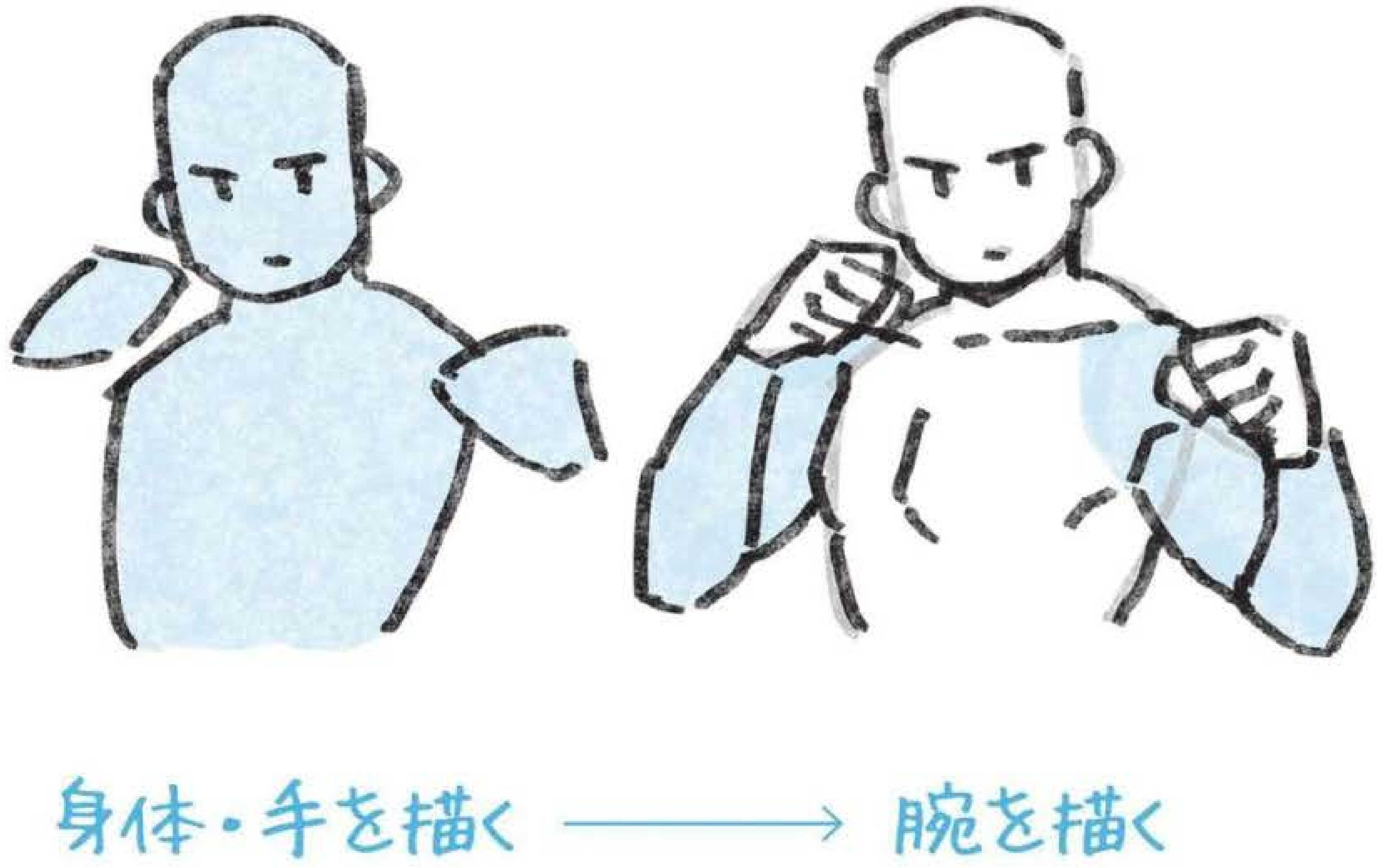
きほん
顔
上半身
全身
応用

LESSON 7 腕がそれっぽく描けない！









描く順番を意識しよう!!



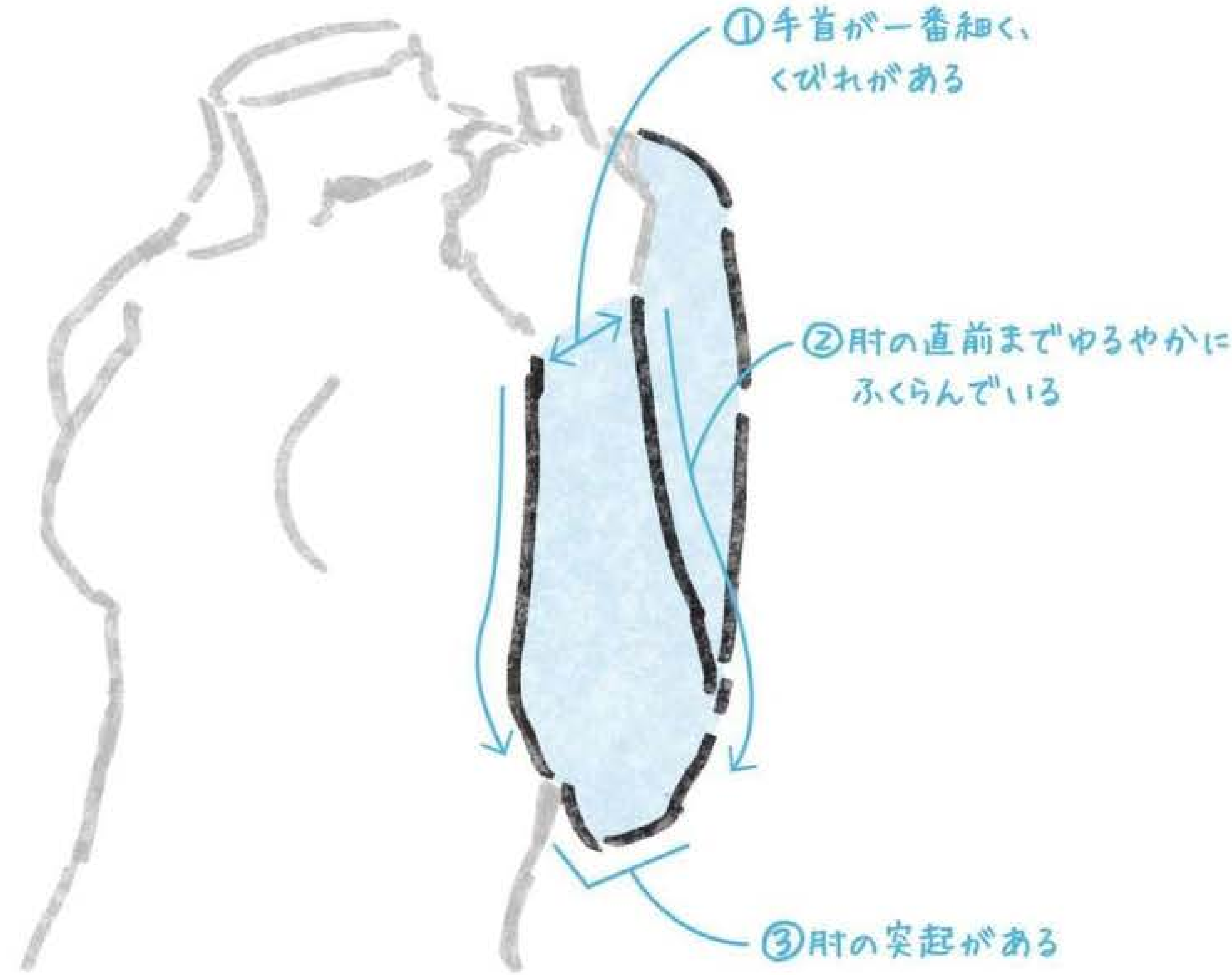
腕は身体と手をつなぐパーツです。先に手の位置が決まれば「腕の長さ」「肘の位置」「前後関係」をじっくり考えることができます。
もちろん描くときは「シルエット」に注目しましょう。
自然とバランスの取れた腕を描くことができるはずです。

POINT

ポーズが変わっても、手の位置が決まれば描きやすくなります！

折り曲げた腕っぽく描きたい！

観察してわかる3つの特徴

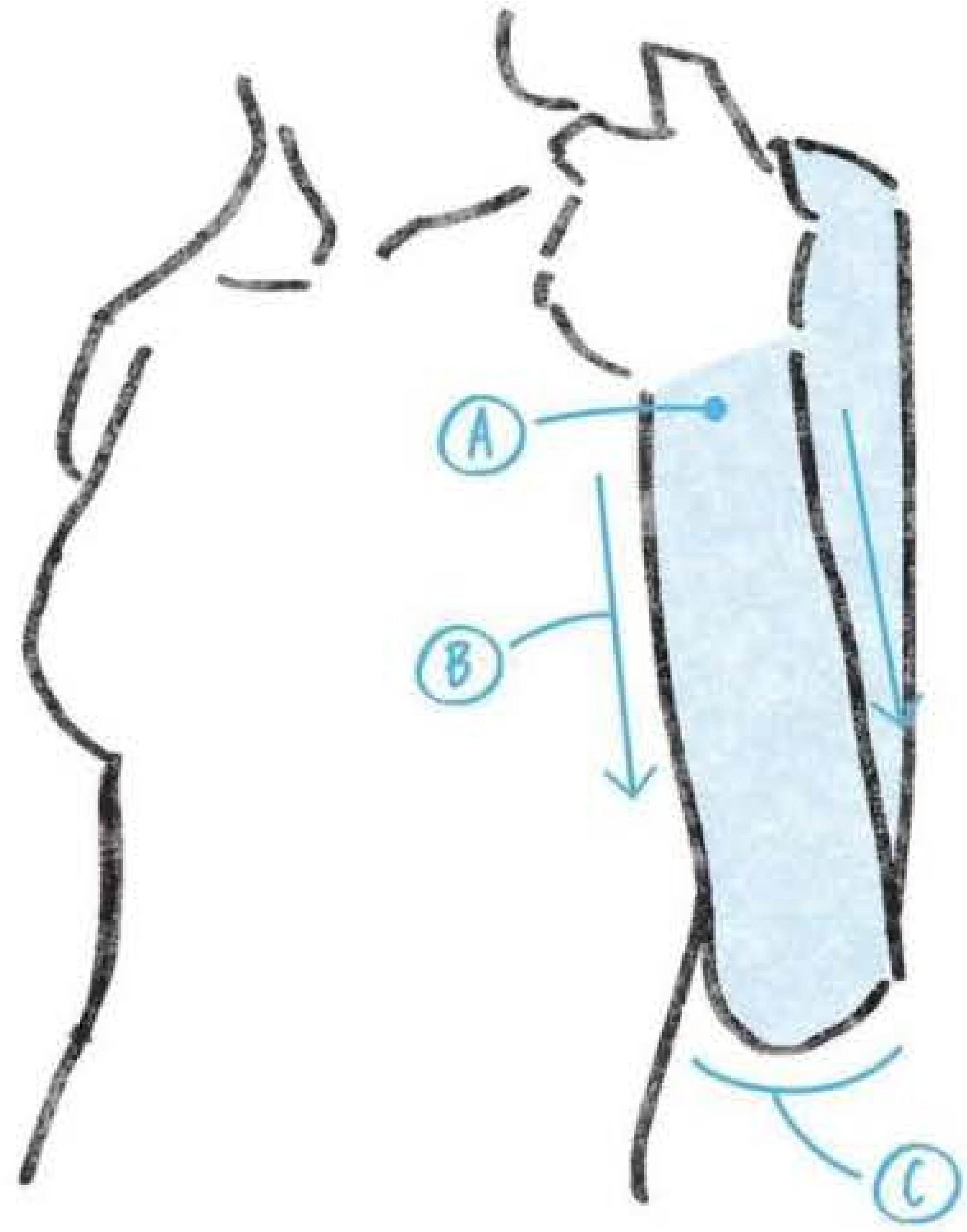


特徴を無視すると……？

Ⓐ手首が細くなっていないので、
くびれができない

Ⓑ腕のラインが直線的なので、
棒のように見えてしまう

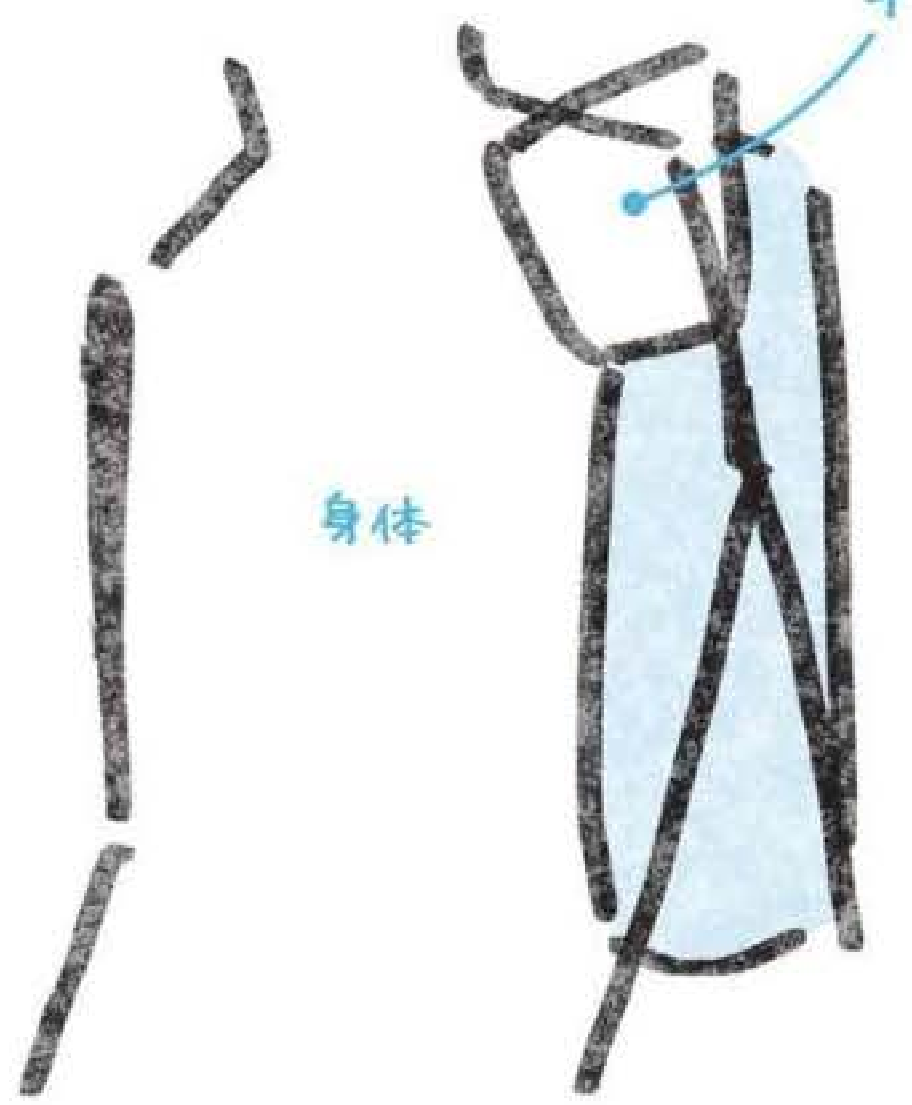
Ⓒ肘の突起がないので、
ゴム人形のように感じる



描いてみよう!!

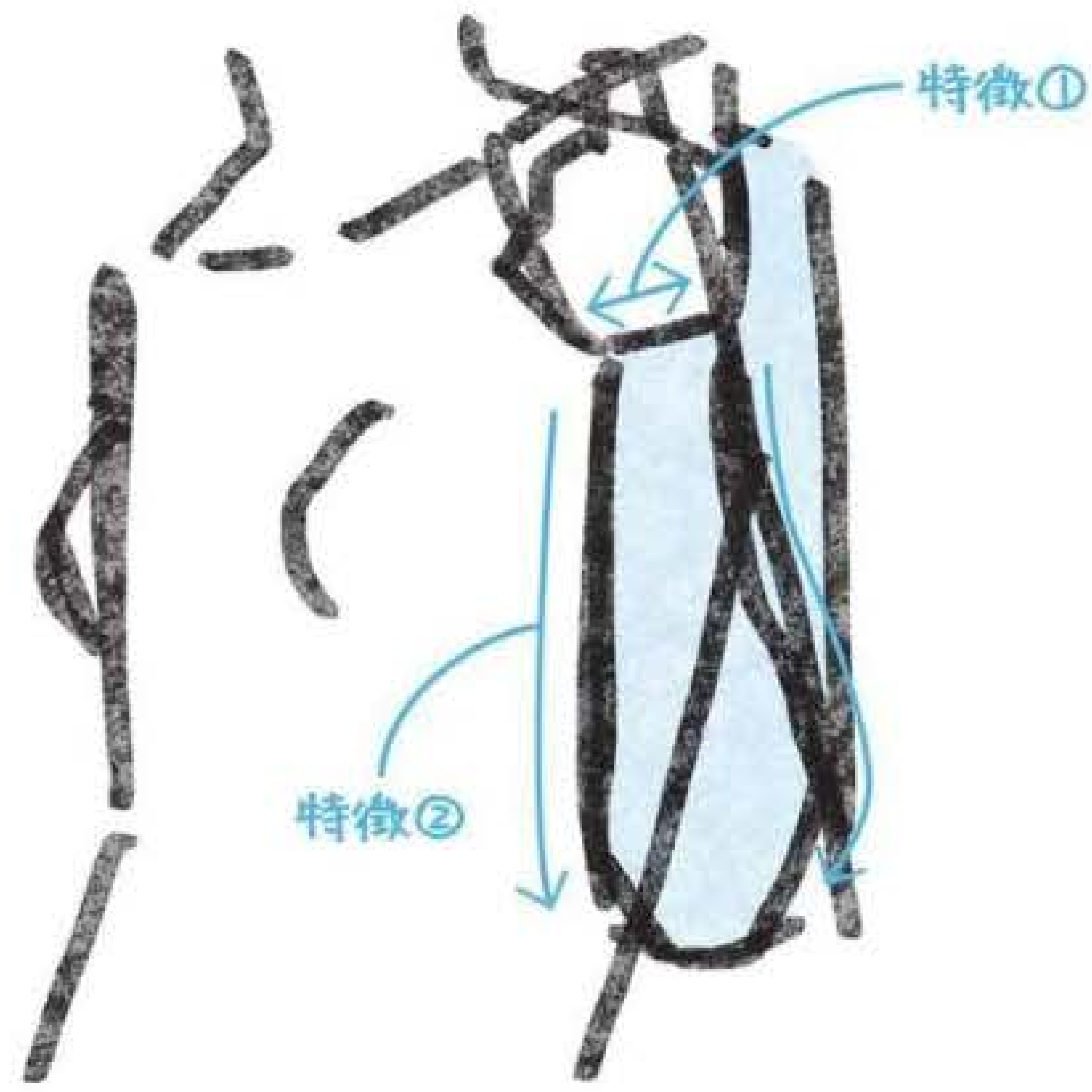
〖シルエット〗

身体・手の位置を確認してから、
シルエットを描きます。
まだ棒みたいな直線的なラインで
大丈夫です。



〖アタリ〗

腕のアタリを描きます。
特徴①・②を意識して、手首や
腕のふくらみを描いていきます。



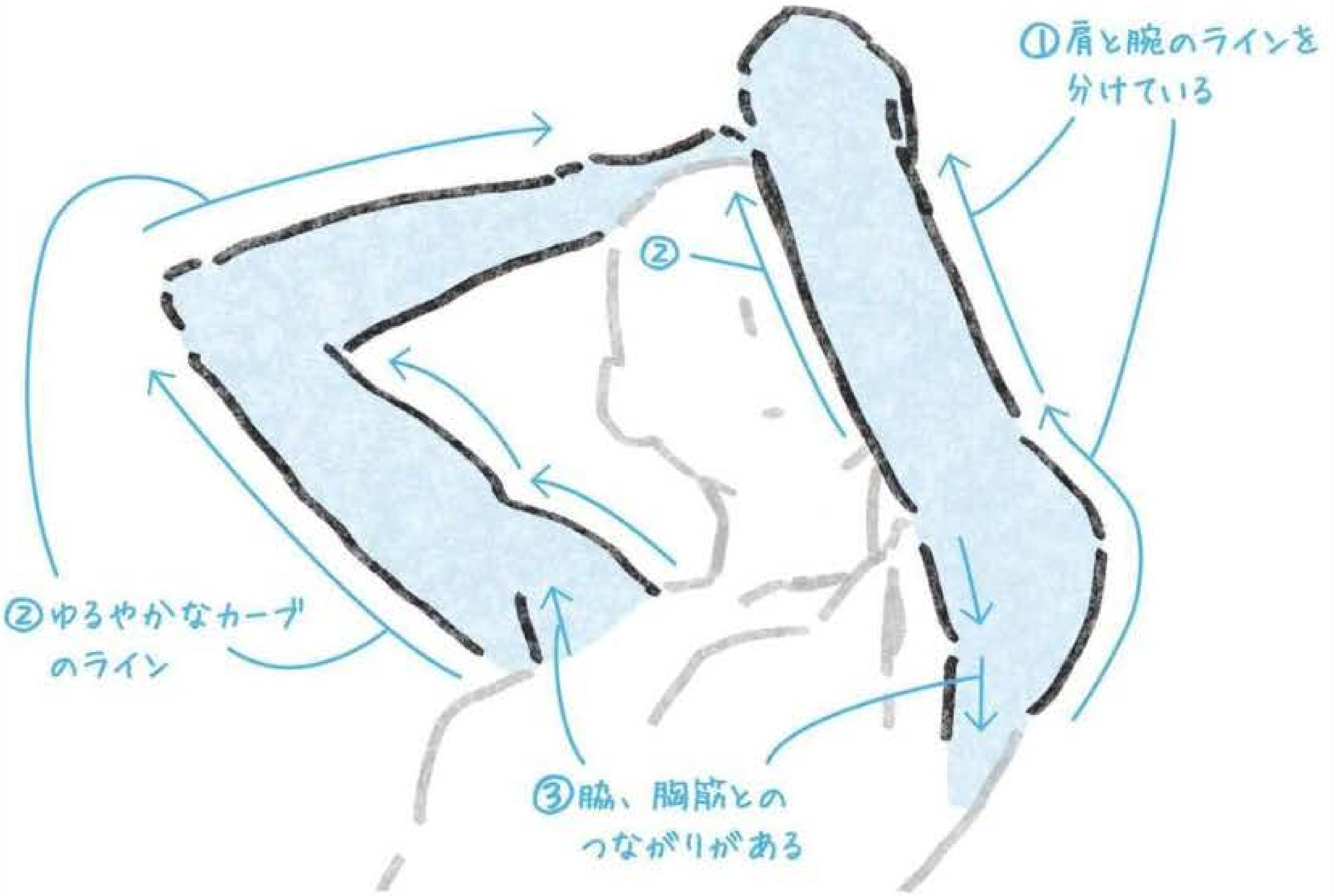
〖ディテール〗

シルエットとアタリを目印にして、
腕を描きます。特徴③を意識して
肘を描くと、硬さと柔らかさで
メリハリがある腕に見えます。



髪をかき上げた腕っぽく描きたい！

観察してわかる3つの特徴

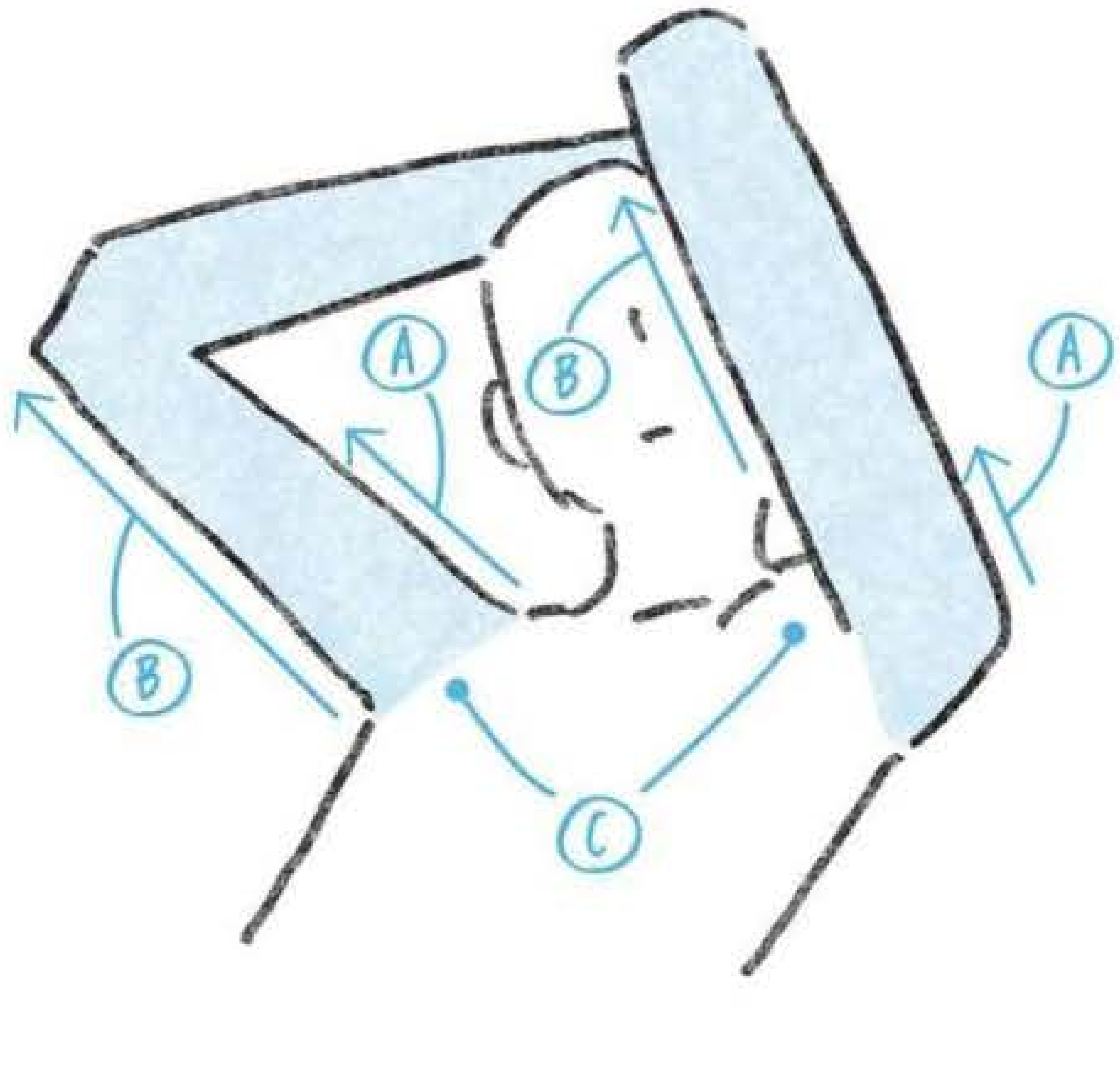


特徴を無視すると……？

Ⓐ肩と腕のラインが分かれていないので、ロボットみたいな腕に見える

Ⓑ腕のラインが直線的なので、ポーズが硬く感じられる

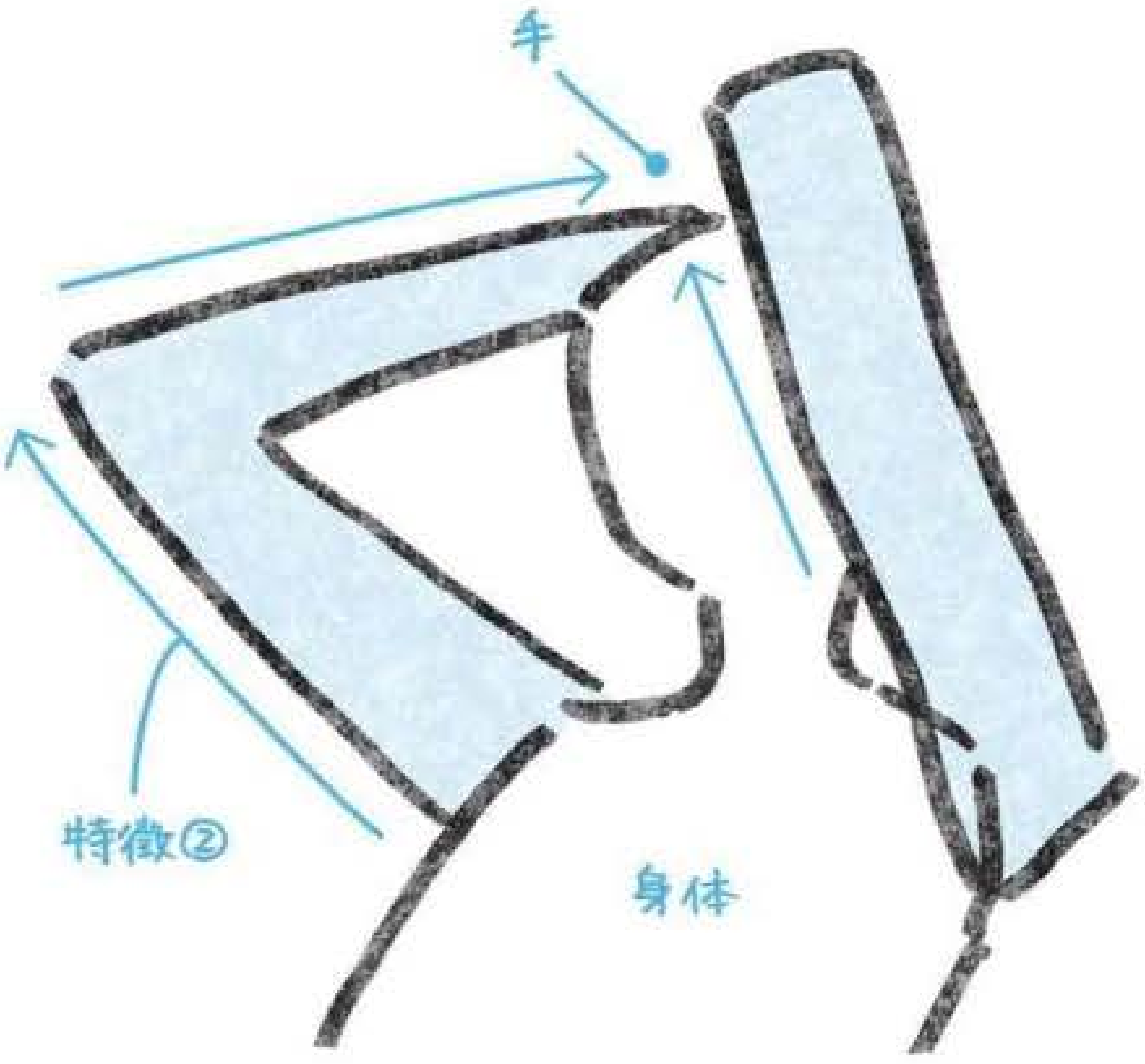
Ⓒ脇と胸筋のつながりがないので、筋肉の流れがわかりにくい



描いてみよう!!

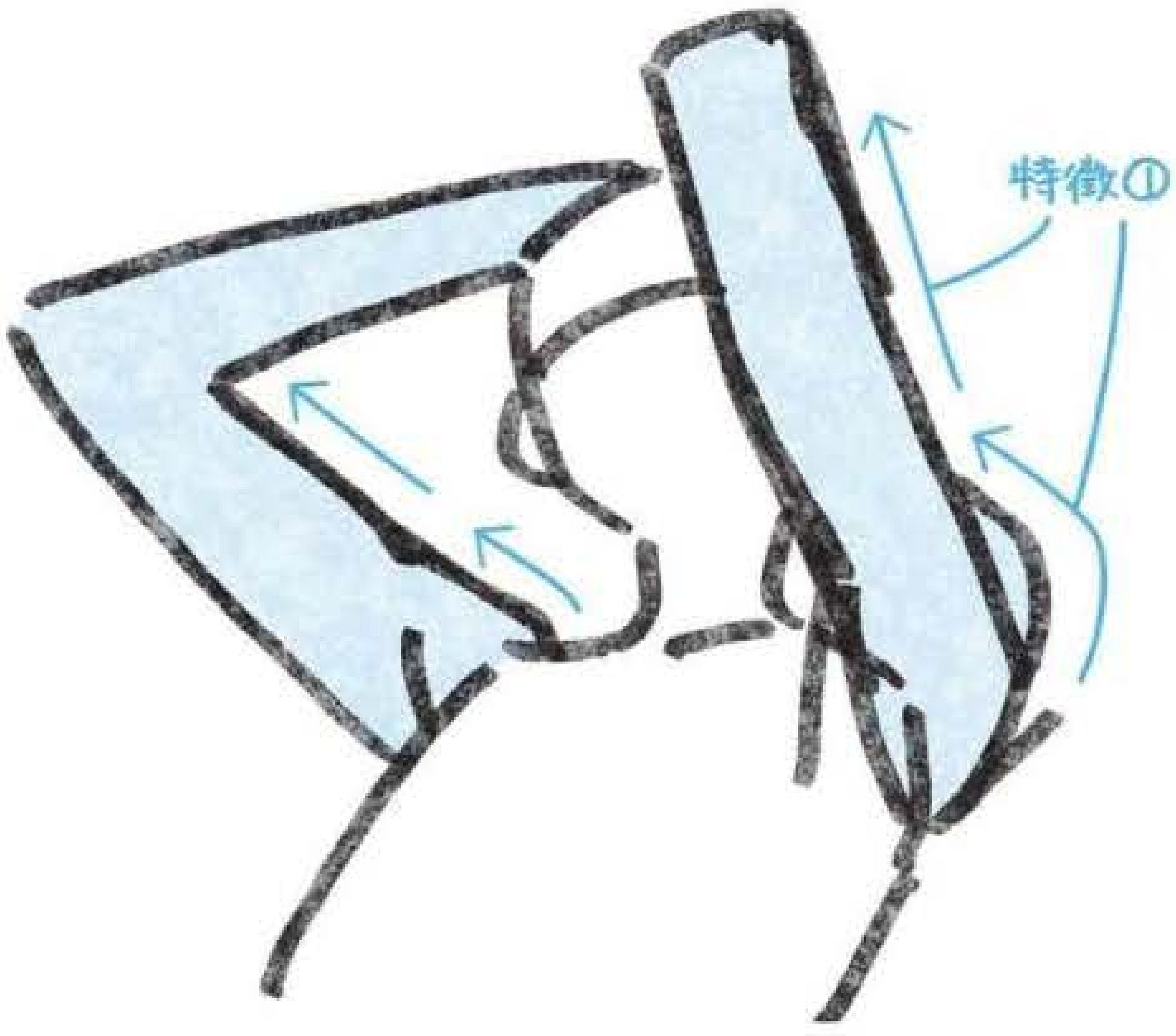
【シルエット】

身体・手の位置を確認してから、
腕のシルエットを描きます。
特徴②を意識して、
ゆるやかなカーブを描きましょう。



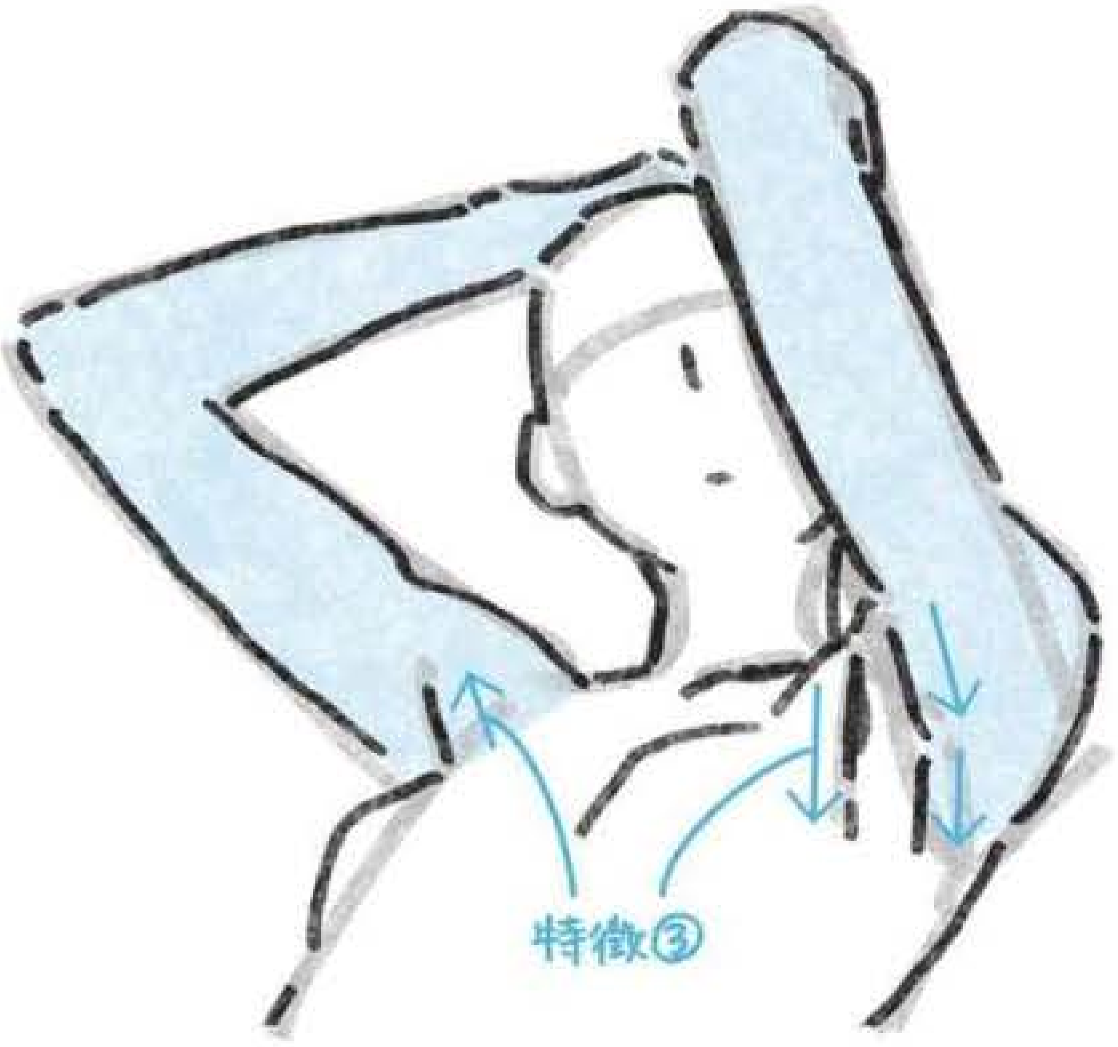
【アタリ】

腕のアタリを描きます。
特徴①を意識して、肩と腕の
ラインを分けるようにします。

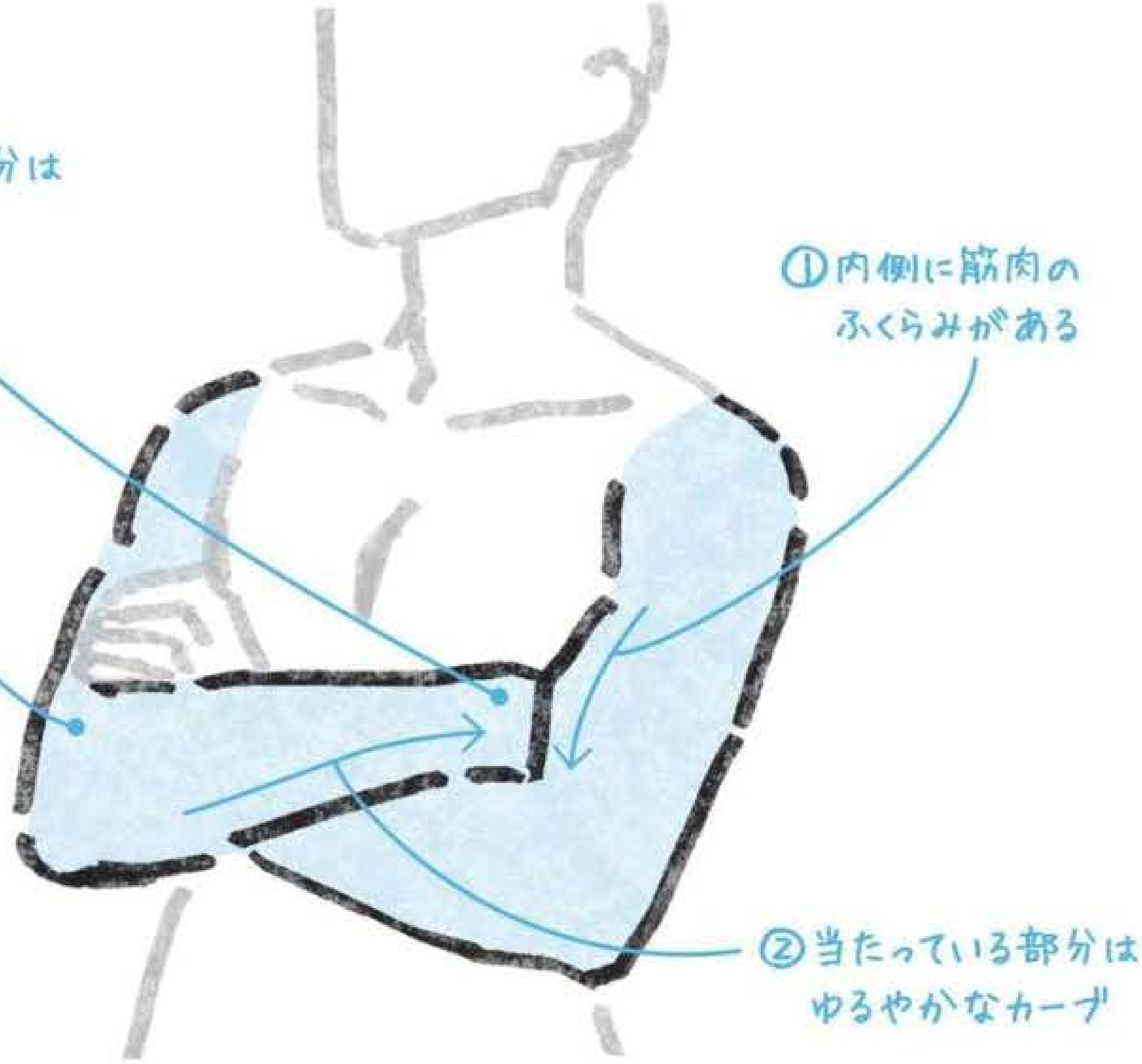


【ディテール】

シルエットとアタリを目印にして、
腕を描きます。特徴③を意識して
脇と胸筋のつながりを描くと、
それっぽく見えます。



組んだ腕っぽく描きたい！

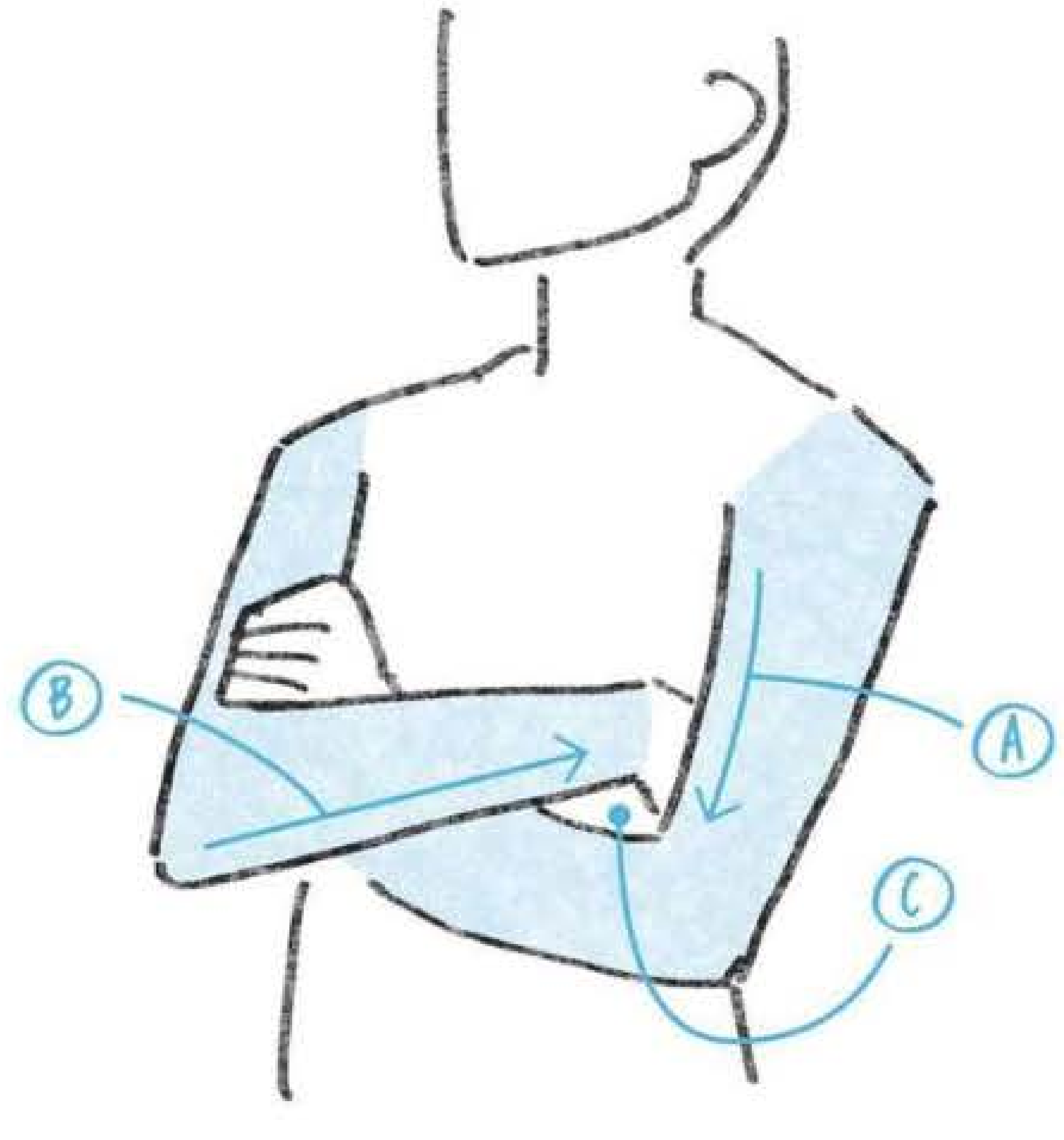


特徴を無視すると……？

Ⓐ内側が反ったカーブなので、
細い棒みたいな腕に見える

Ⓑ当たっている部分がまっすぐなので、
平面的に感じられる

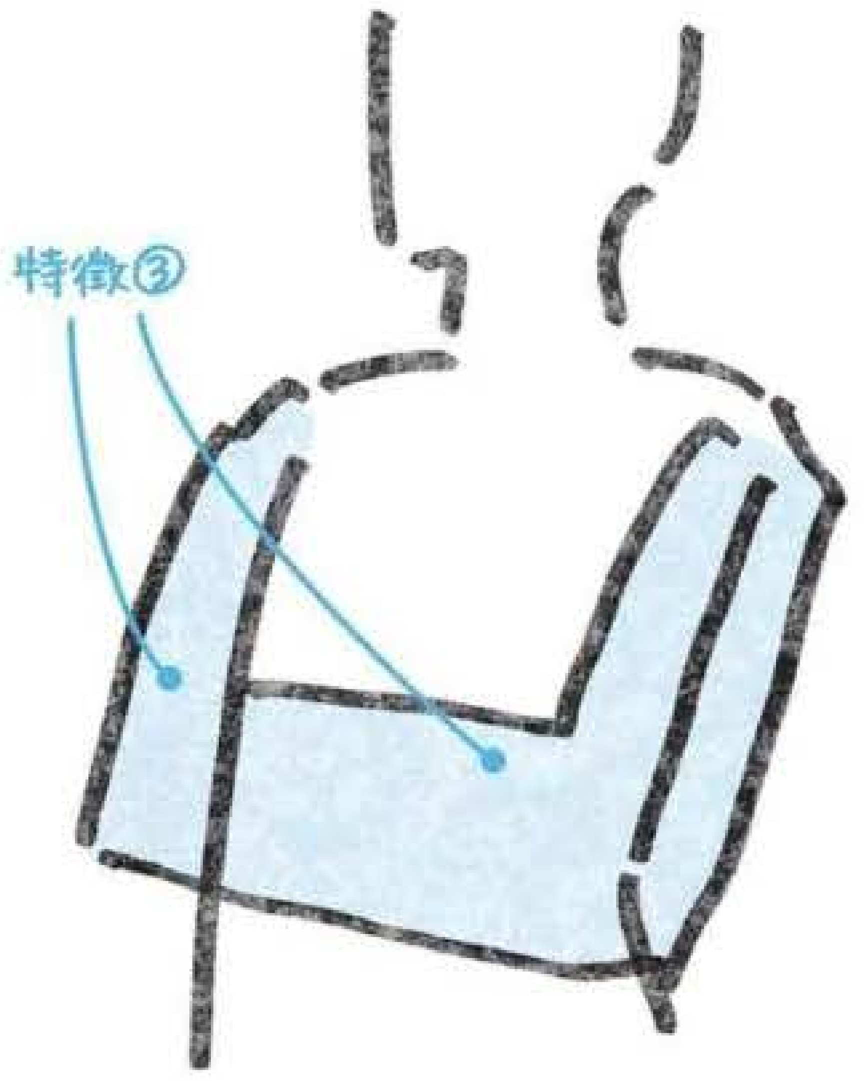
Ⓒ組んでいる部分にスキマがあるので、
ポーズに違和感がある



描いてみよう!!

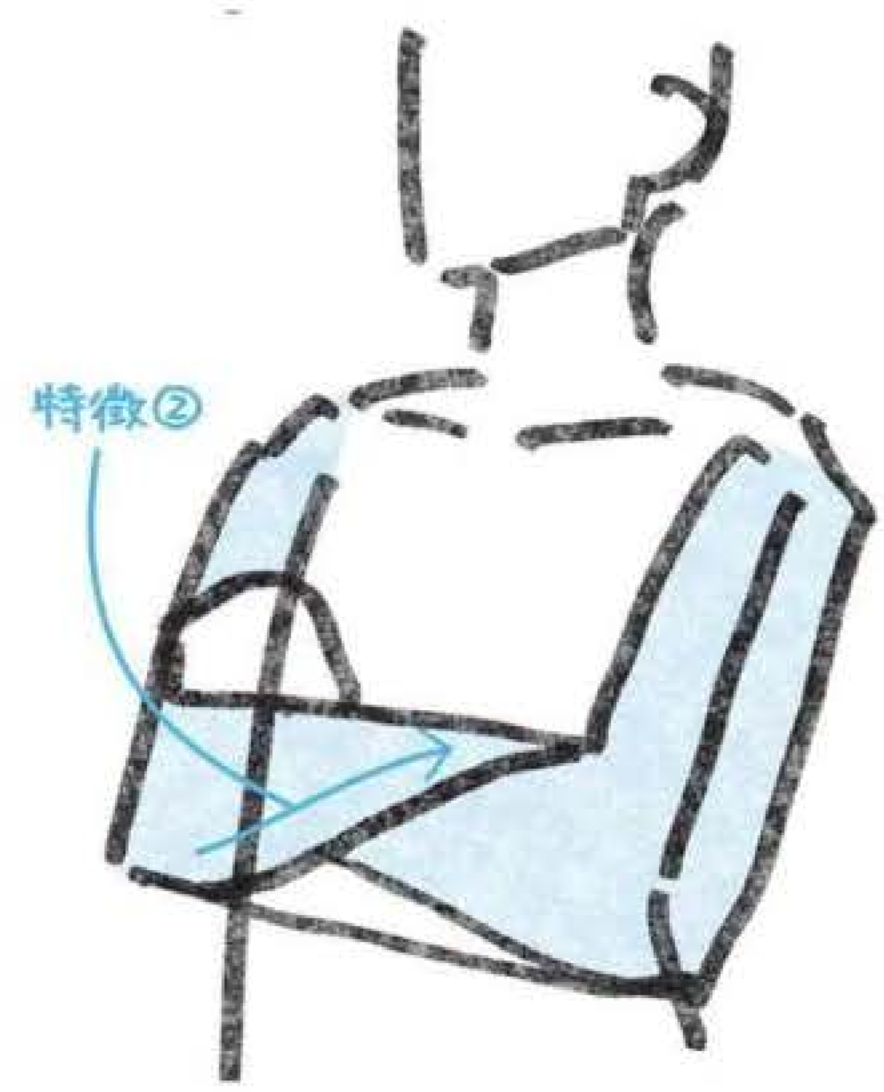
【シルエット】

身体のシルエットに対して腕の
シルエットを描きます。
今回は手が腕に隠れてしまうので、
特徴③を意識してシルエット内に
収めるつもりで描きます。



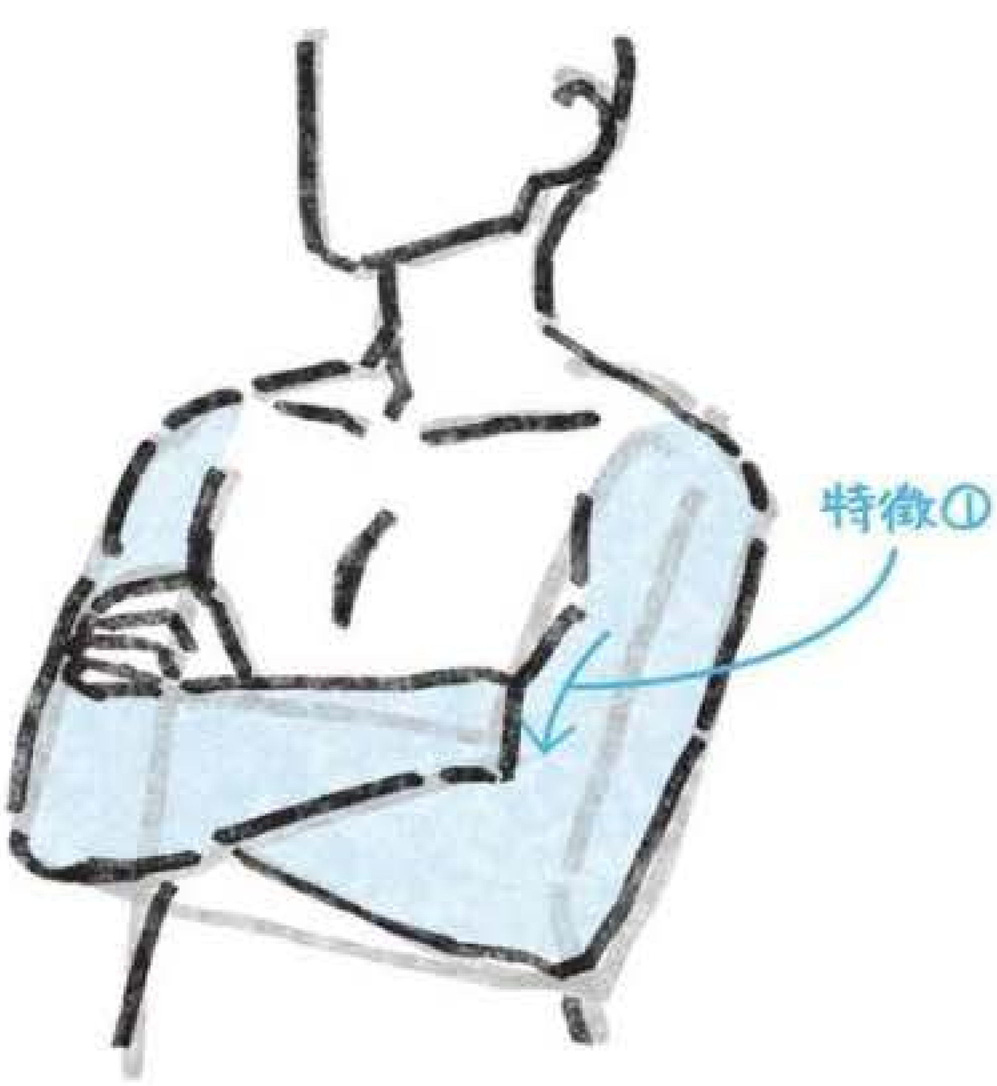
【アタリ】

腕のアタリを描きます。特徴②を
意識しながらゆるやかなカーブで
境界線を描き、手も描き足して
おきます。



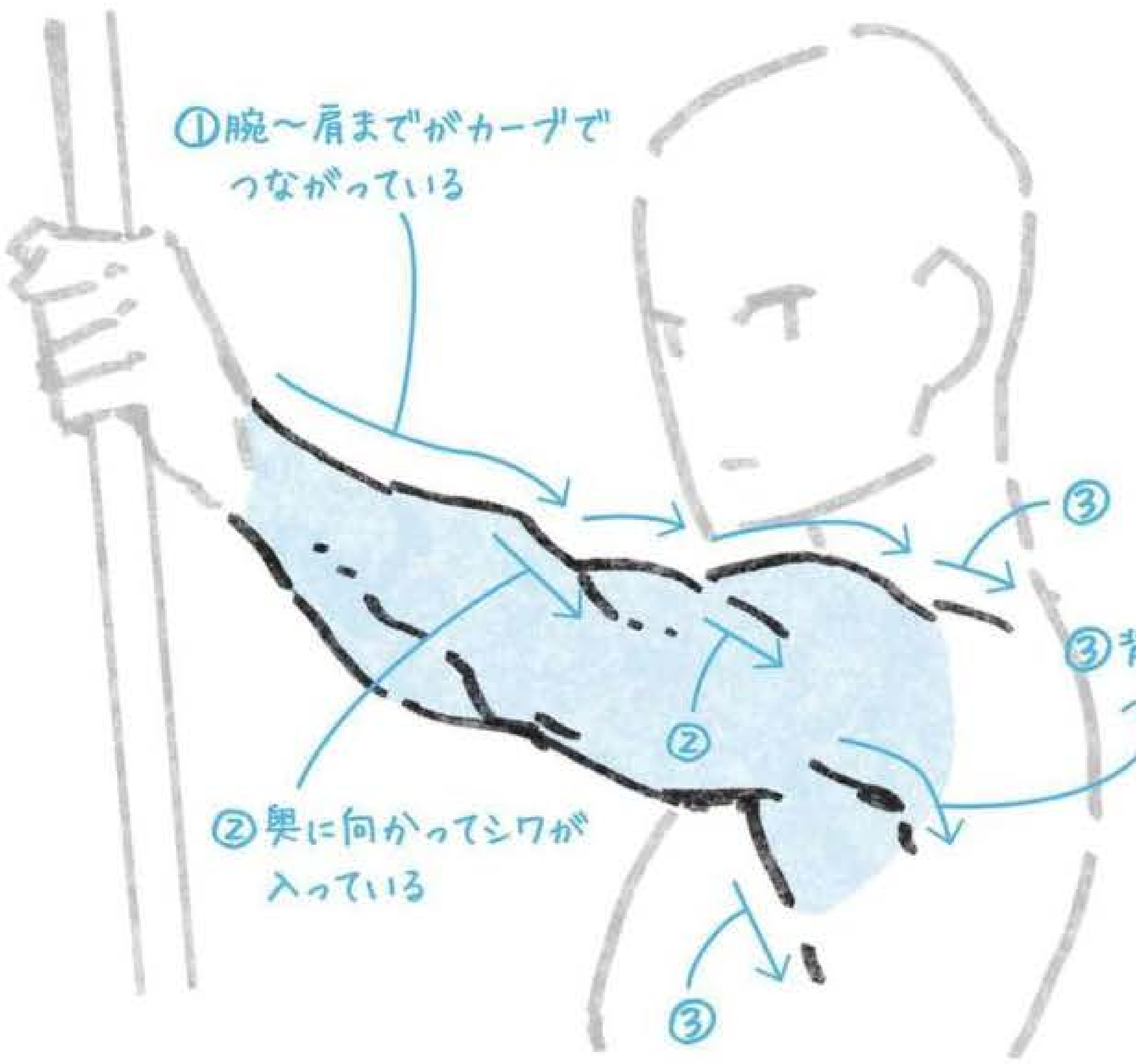
【ディテール】

シルエットとアタリを目印にして、
腕を描きます。特徴①を意識して
筋肉のふくらみを描くと、
それっぽく見えますよ！



突き出した腕っぽく描きたい！

観察してわかる3つの特徴

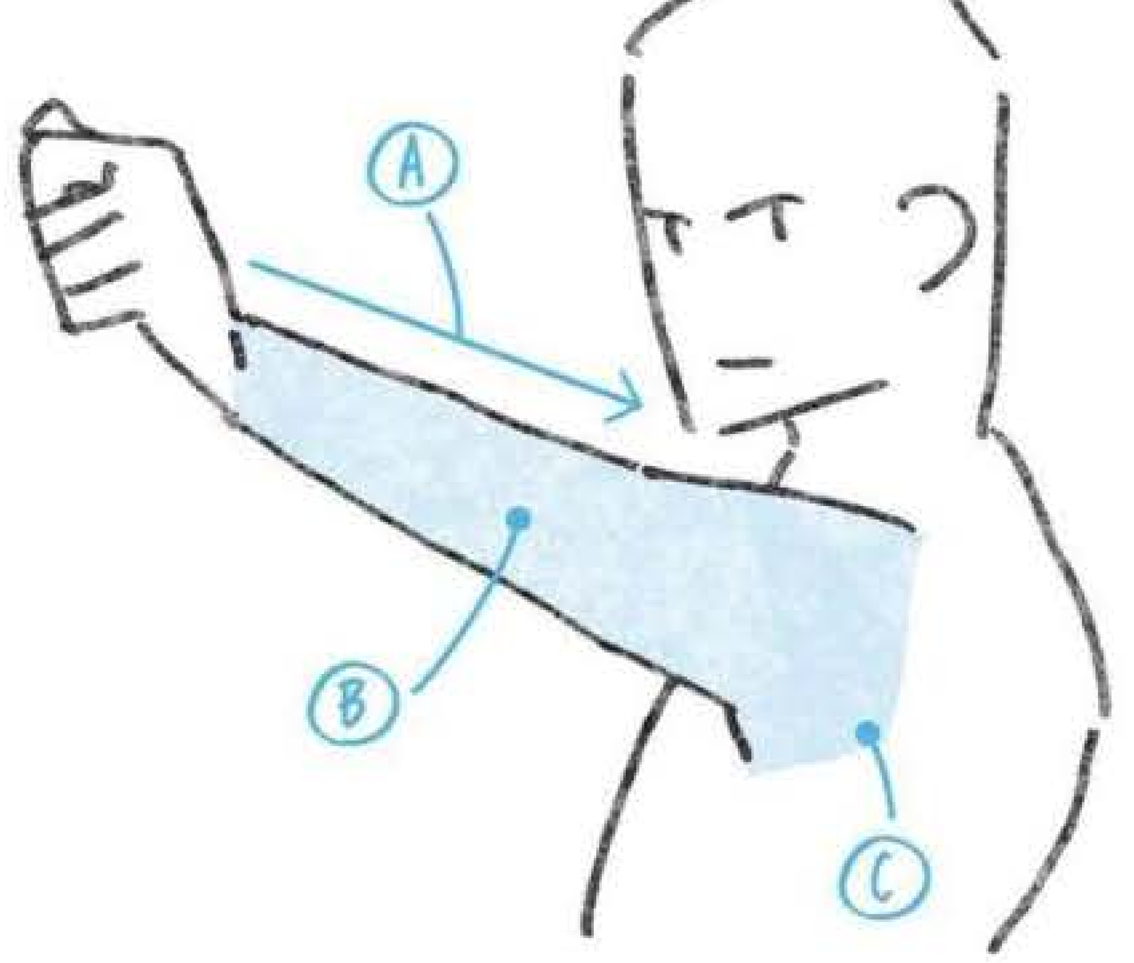


特徴を無視すると……？

Ⓐ腕のラインが直線的なので、各パーツがわかりにくい

Ⓑ奥に向かうシワがないので、立体的に見えない

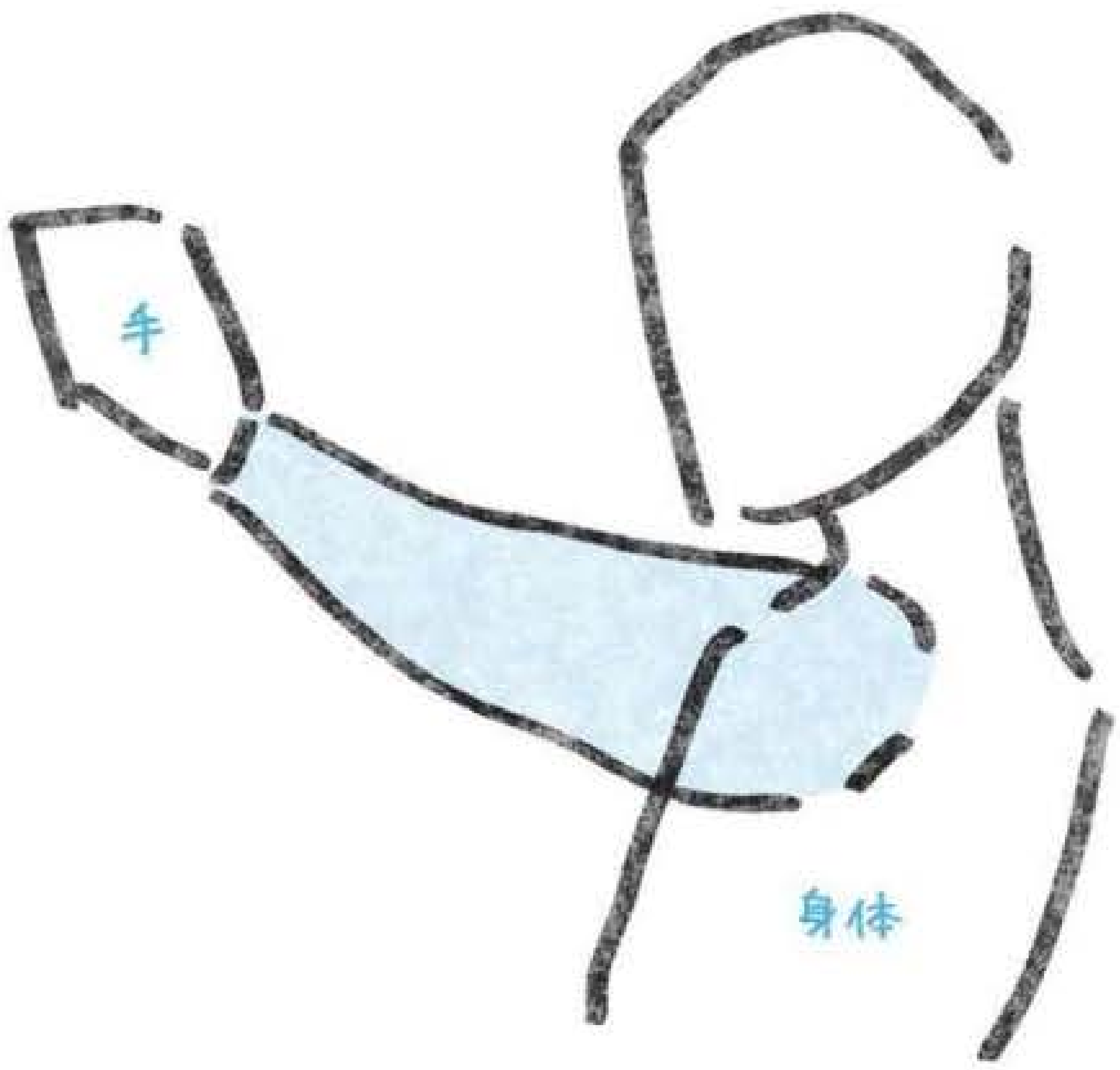
Ⓒ背中の筋肉とのつながりがないので、筋肉の流れがわかりにくい



描いてみよう!!

【シルエット】

身体・手の位置を確認してから腕のシルエットを描きます。立体感などは意識しなくても大丈夫です。



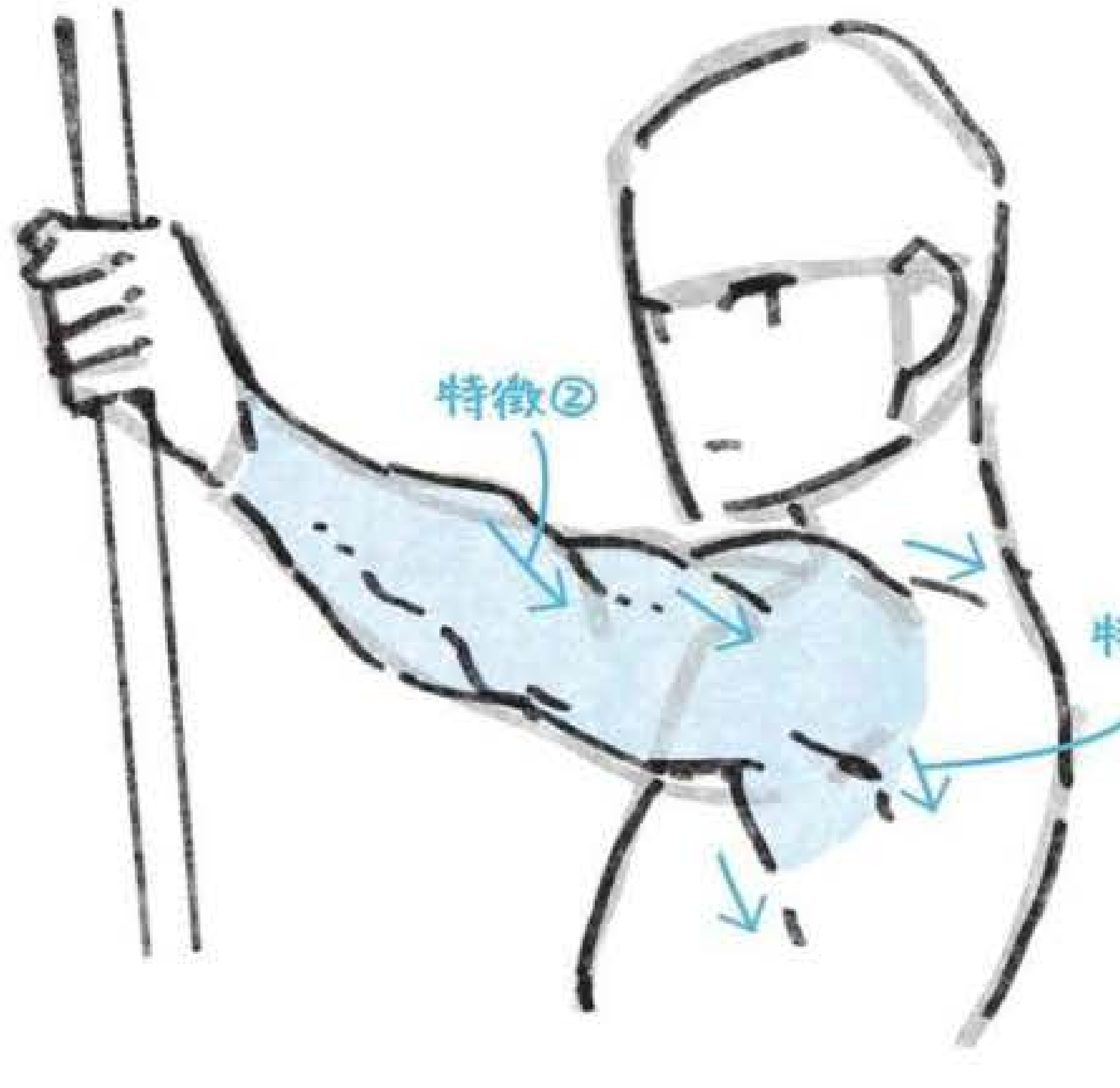
【アタリ】

腕のアタリを描きます。特徴①を意識して、カーブで腕〜肩まで描いていきます。



【ディテール】

シルエットとアタリを目印にして、腕を描きます。特徴②・③を意識して筋肉のラインを描くと、それっぽく見えます。



LESSON 8

手がそれっぽく描けない！



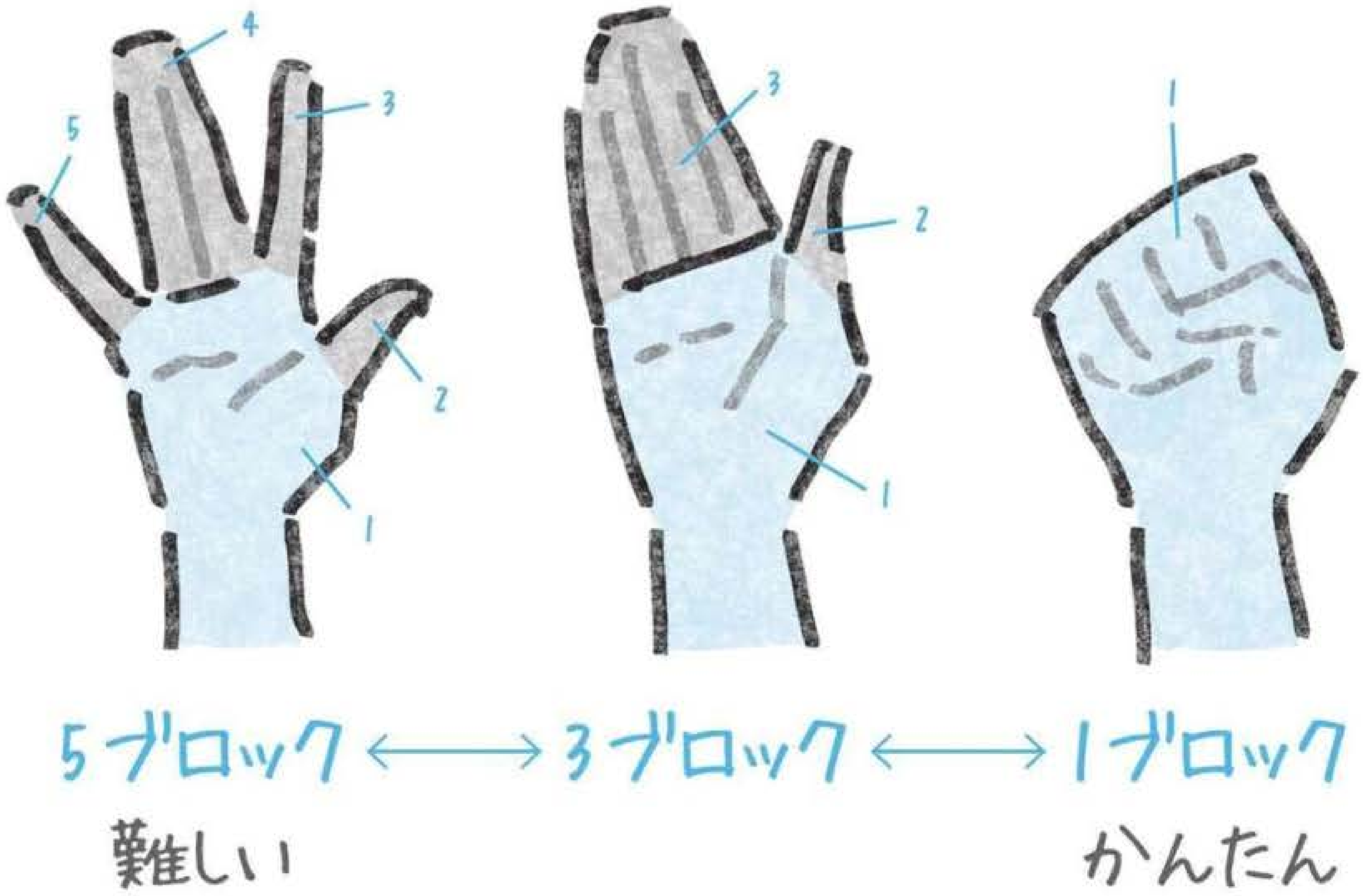
指は5本あるけどバランスがバラバラ……



自分の手を見て描くとリアルになりすぎちゃう……



アタリから前に進めない……



手はブロック数を減らして難易度を調整しよう!!



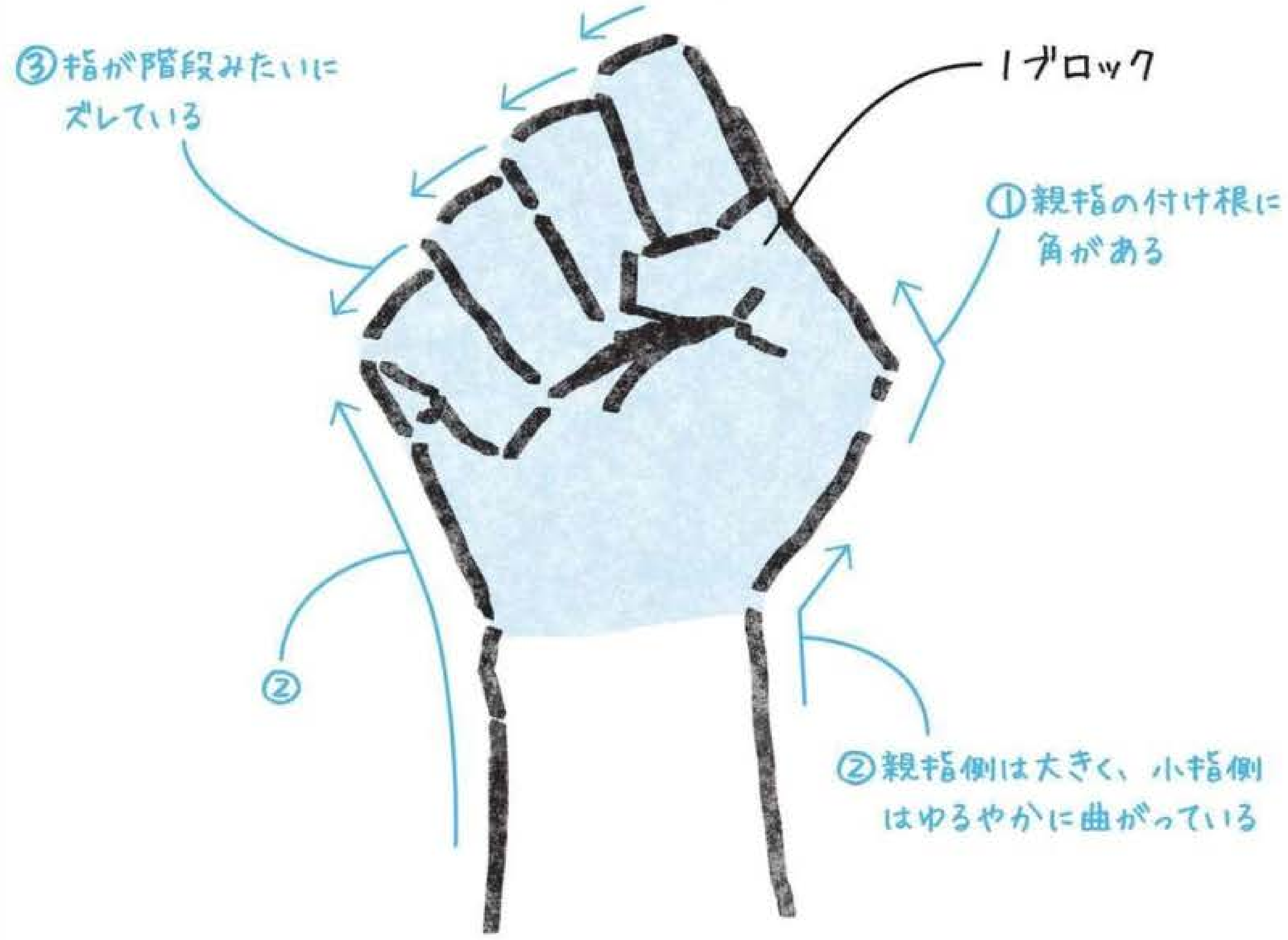
同じ「手」でもブロック数で難易度が変わります。指を広げるほどブロック数が増えて難しくなり、指を閉じるほどブロック数が減って簡単になっていきます。つまり、1ブロックならシルエットをそのまま描けばOKです。難しいときは指を閉じて、ブロック数を減らしてみましょう。

POINT

自分の実力に合わせて、
ブロック数を調整して描こう!!

握っている手っぽく描きたい！

観察してわかる3つの特徴

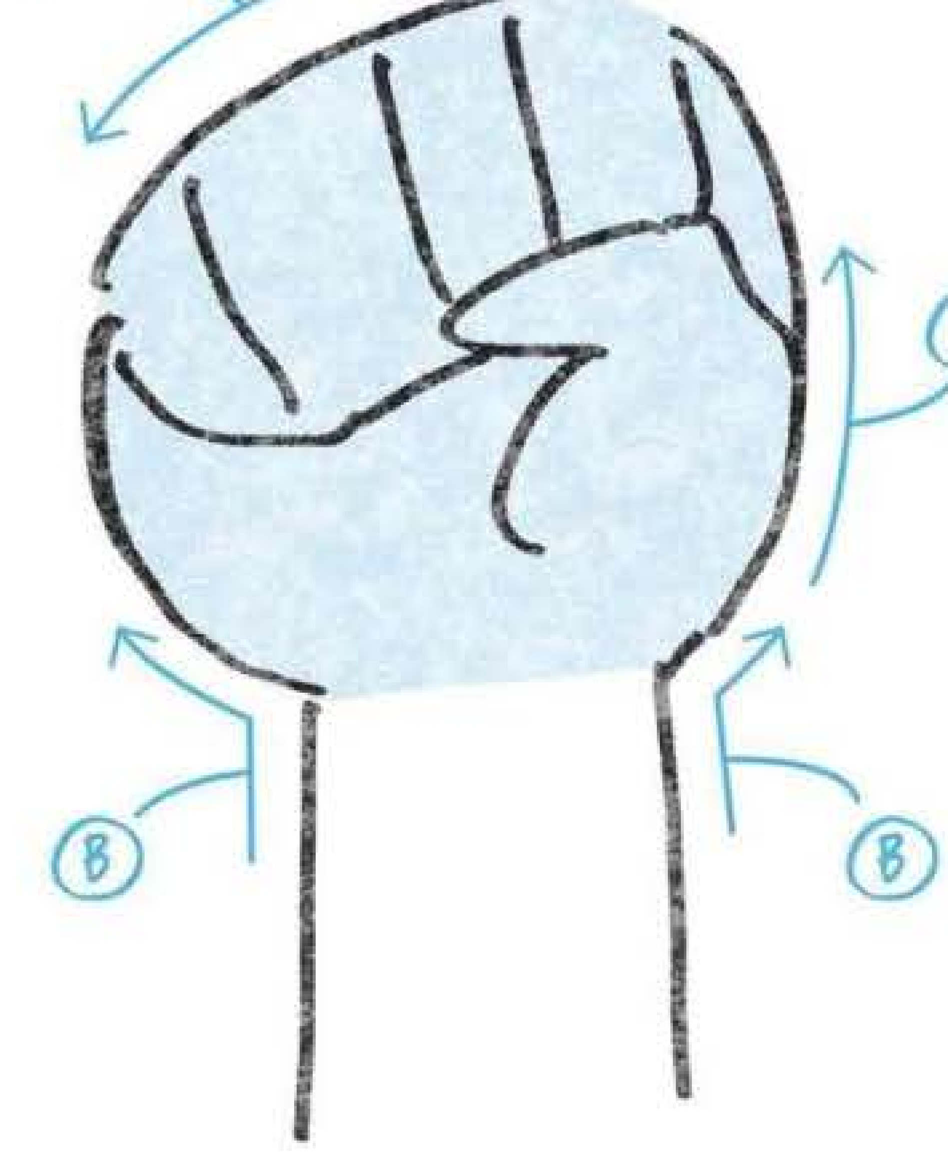


特徴を無視すると……？

Ⓐ親指の付け根に角がないので、
人形みたいな印象になる

Ⓑ親指側も小指側も同じように
曲がっているので、手の向きが
わかりにくい

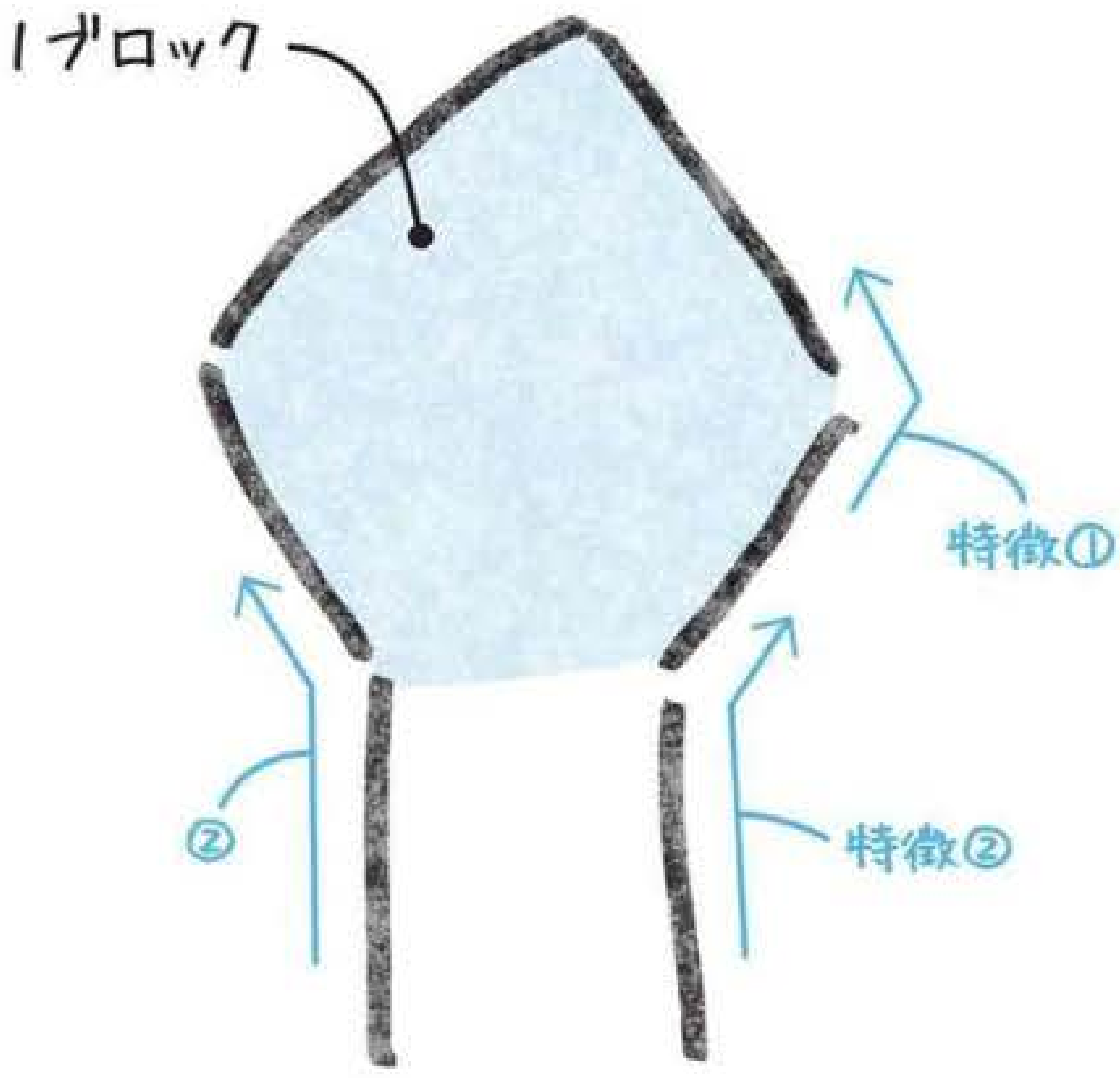
Ⓒ指に段差がないので、
人間の指らしさが感じられない



描いてみよう!!

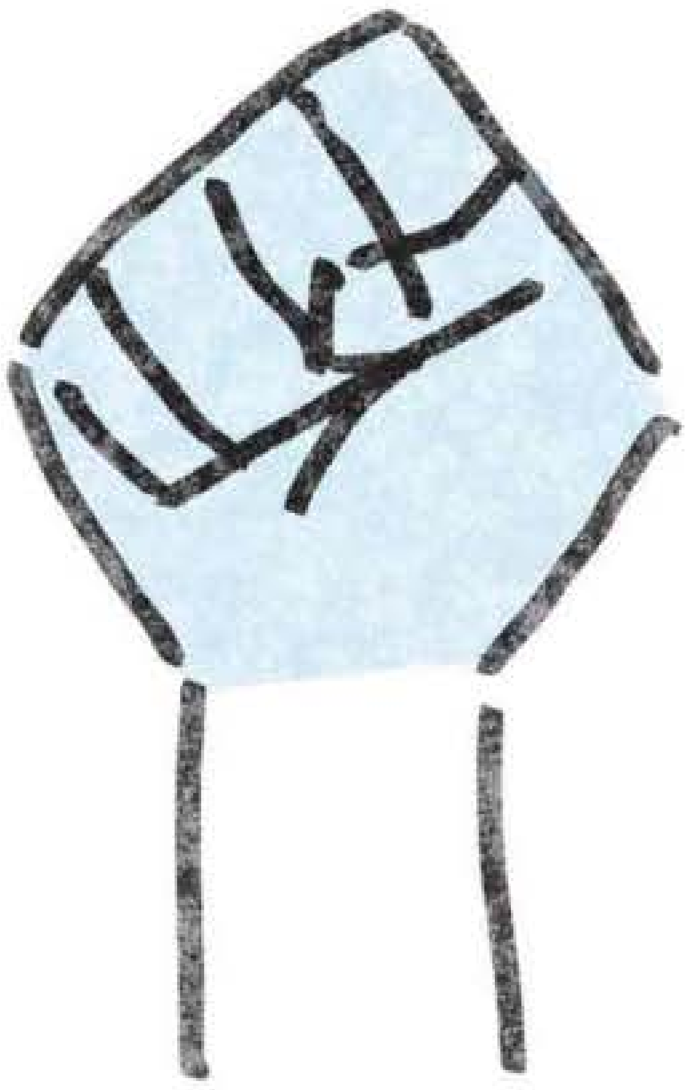
〚シルエット〛

特徴①・②を意識して、
シルエットを描きます。
この時点では手に見えないかも
しれませんが、大丈夫です。



〚アタリ〛

シルエットの中を分けるように、
指のアタリを描きます。
細かいシワは無視して大丈夫です。



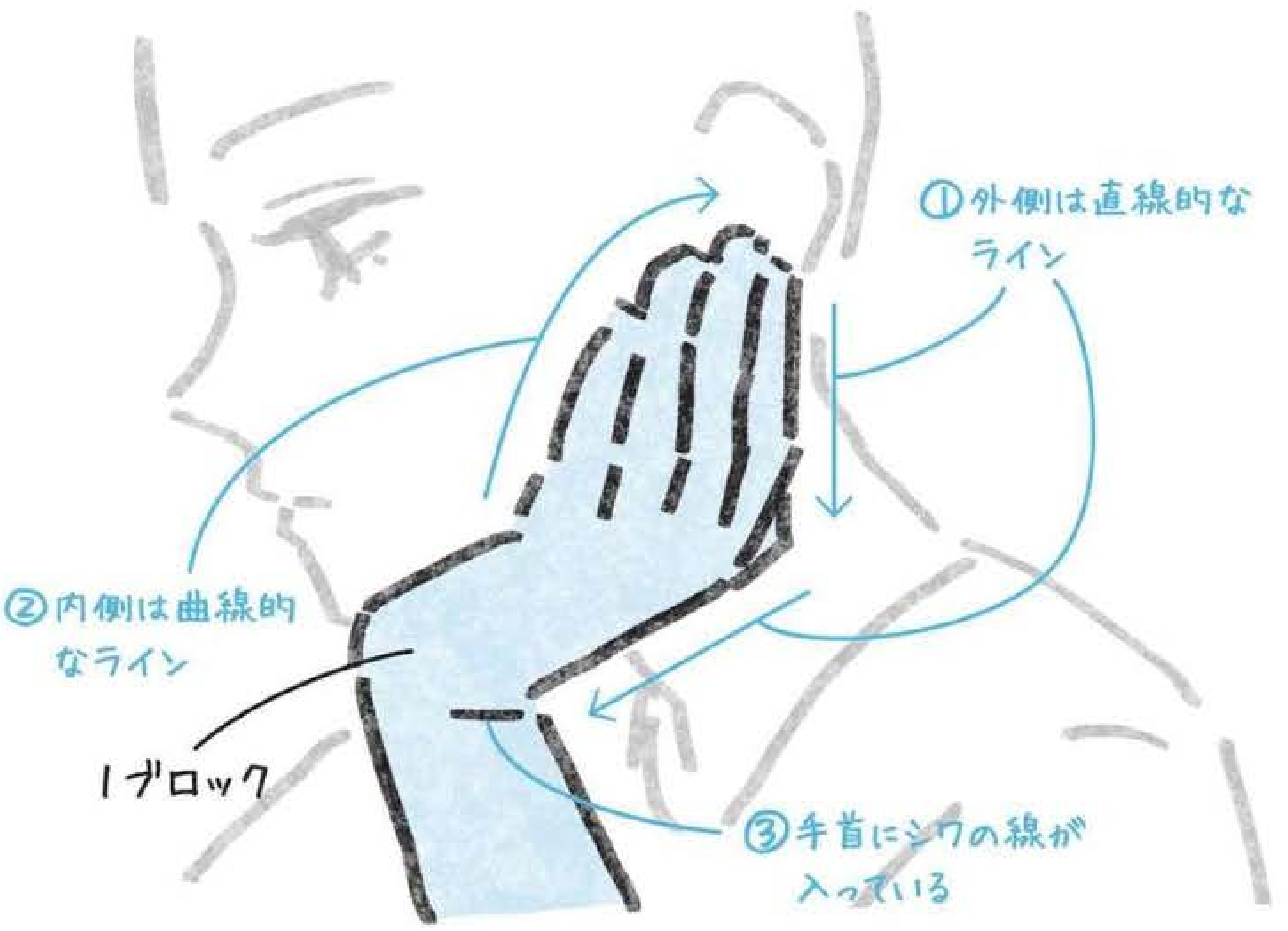
〚ディテール〛

シルエットとアタリを目印にして、
手を描きます。特徴③を意識して
指にズレをつくると、
それっぽく見えます。



頬杖している手っぽく描きたい！

観察してわかる3つの特徴

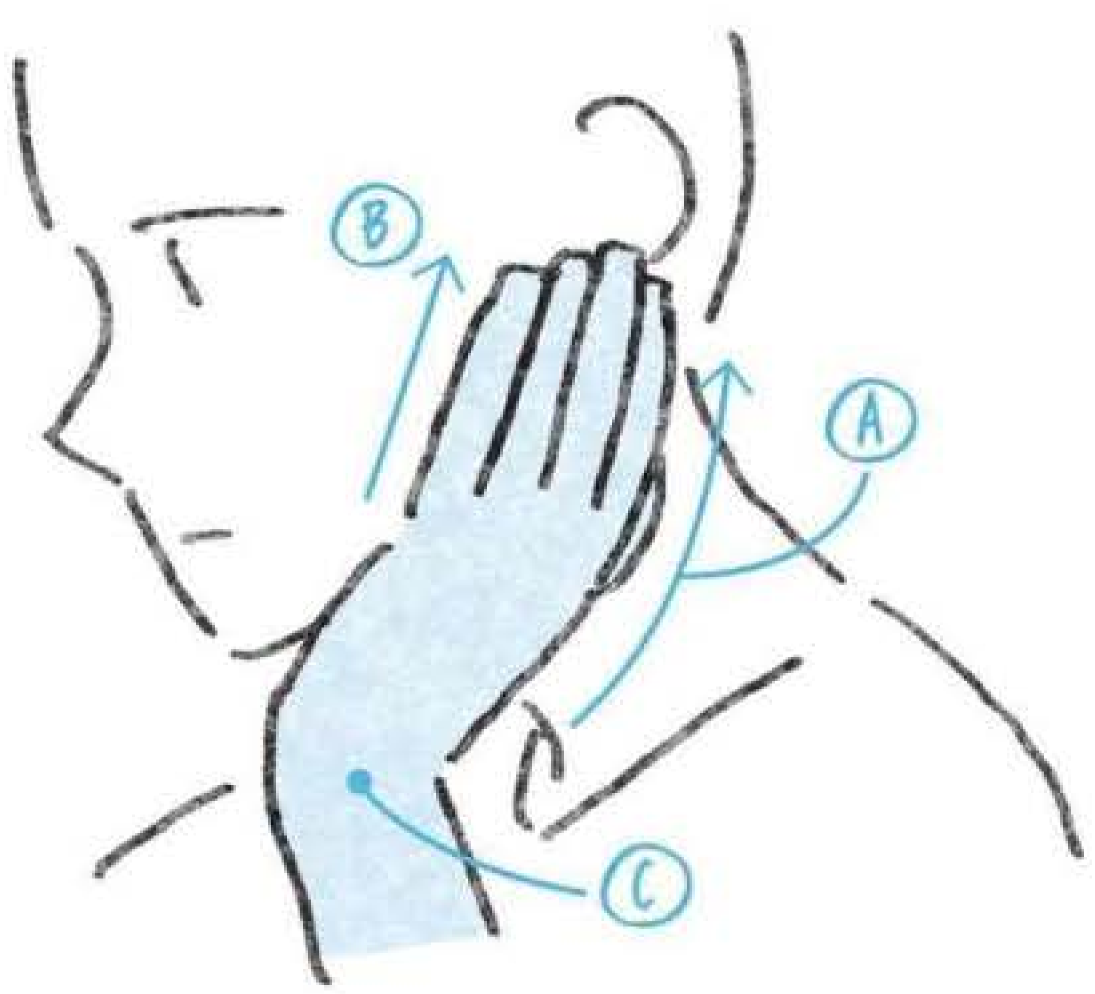


特徴を無視すると……？

Ⓐ外側が曲線的なラインなので、指を曲げているように見えない

Ⓑ内側が直線的なラインなので、指の長さの違いが出ていない

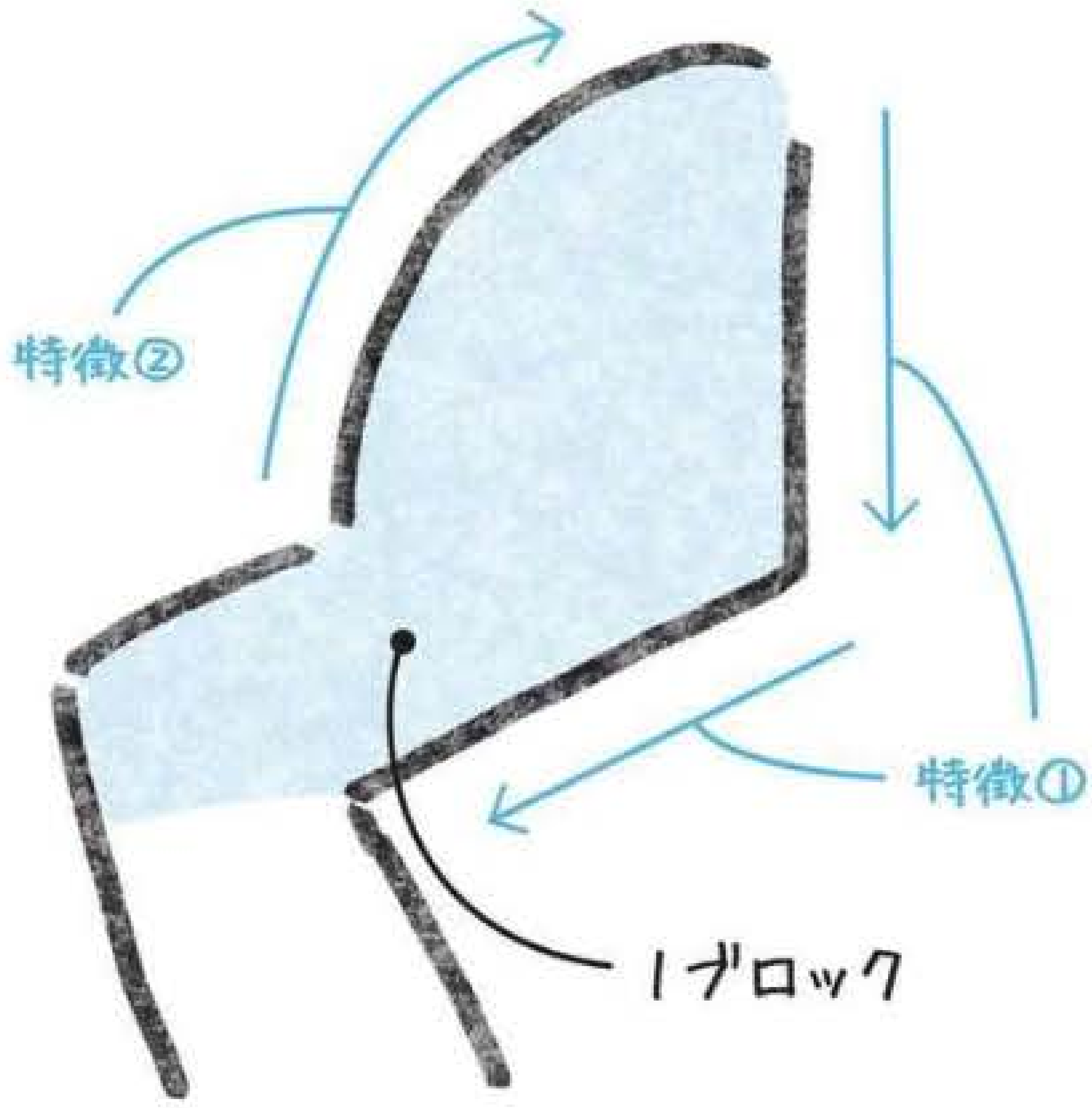
Ⓒシワがないので、「頬杖」をしているのが伝わりにくい



描いてみよう!!

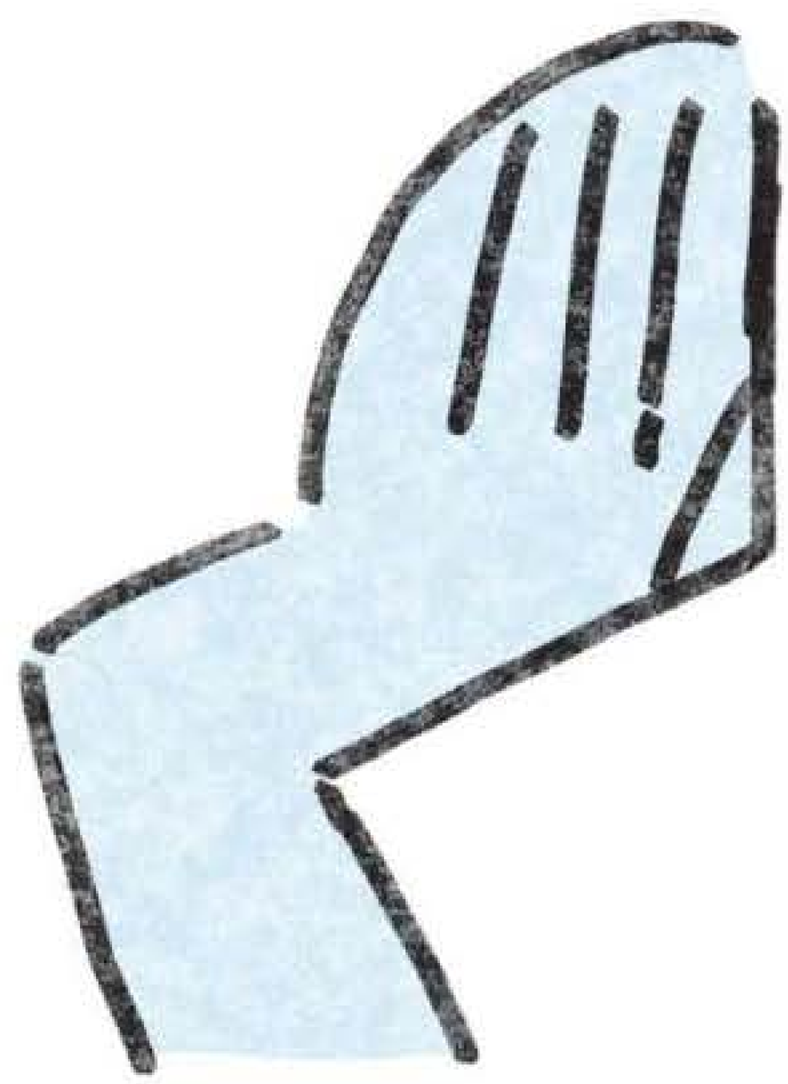
【シルエット】

特徴①・②を意識してシルエットを描きます。ここでも、指を分けずに「1ブロック」で考えることが大切です。



【アタリ】

シルエットの中を分けるように指のアタリを描きます。この時点でかなりそれっぽく見えるはずです。



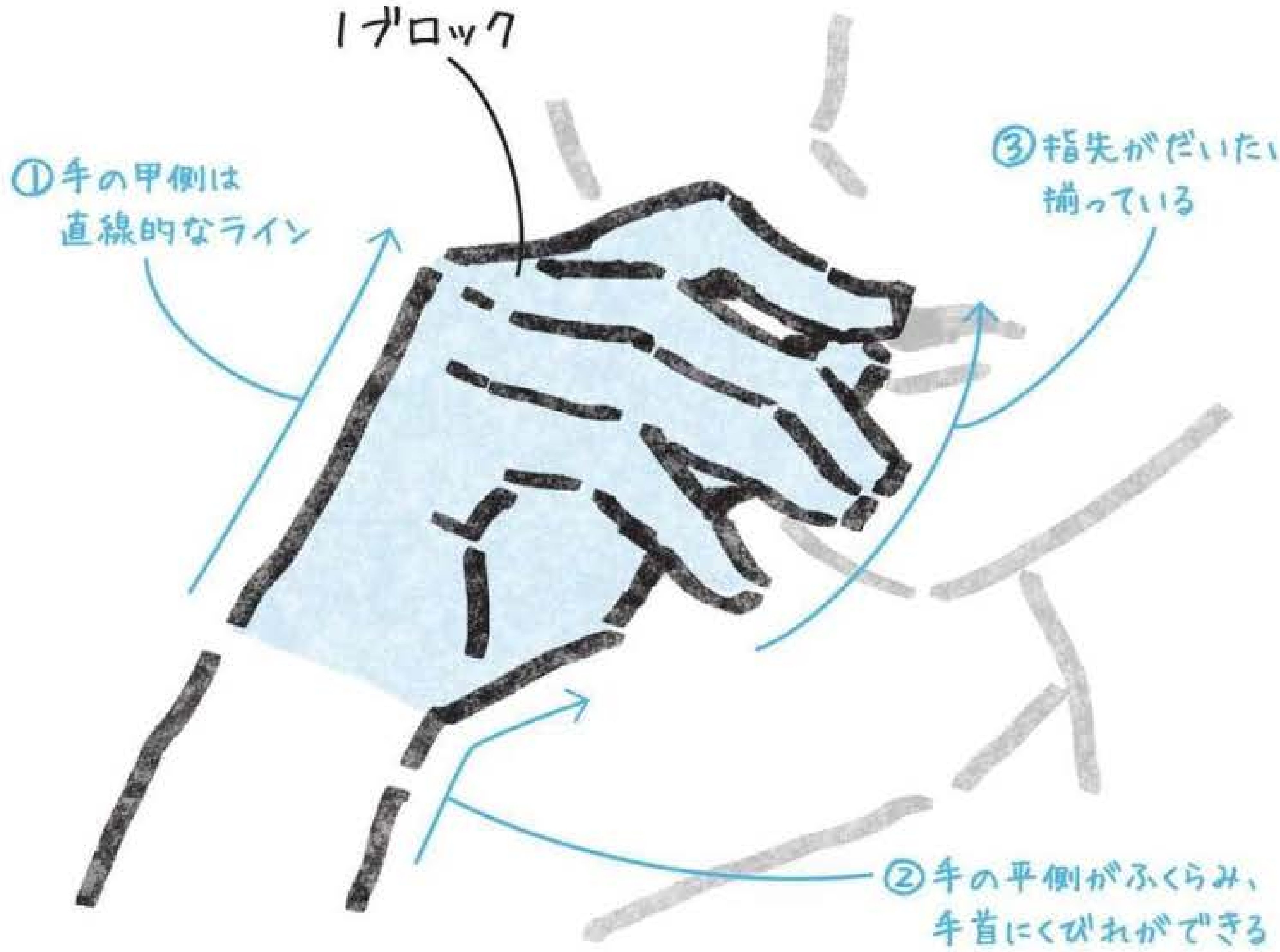
【ディテール】

シルエットとアタリを目印にして手を描きます。特徴③を意識すると、「頬杖」をしていることがより伝わりやすくなります。



口に添えた手っぽく描きたい！

観察してわかる3つの特徴

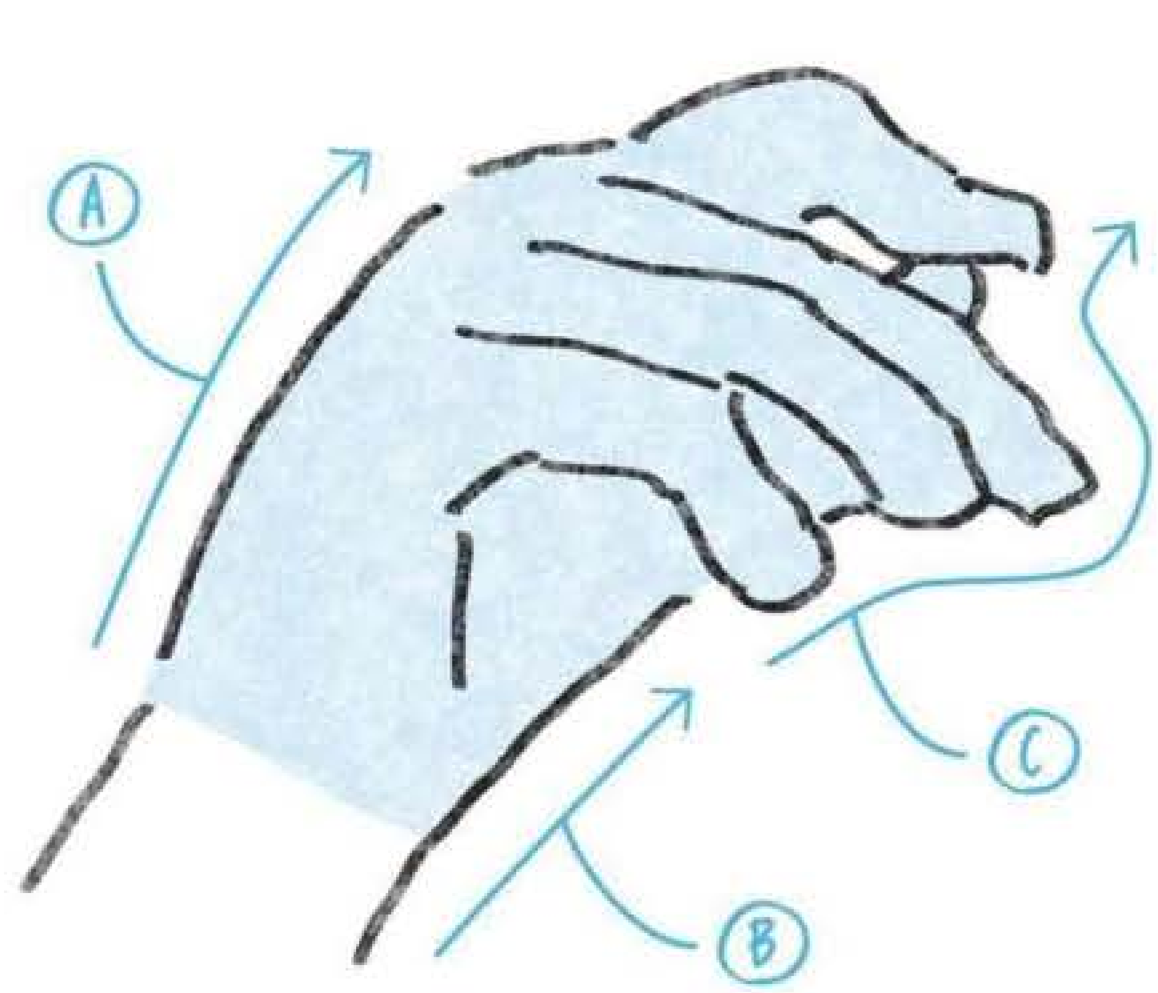


特徴を無視すると……？

Ⓐ手の甲側がふくらんでいるので、
太っているように見える

Ⓑ手の平側がふくらんでいないので、
手首にくびれができない

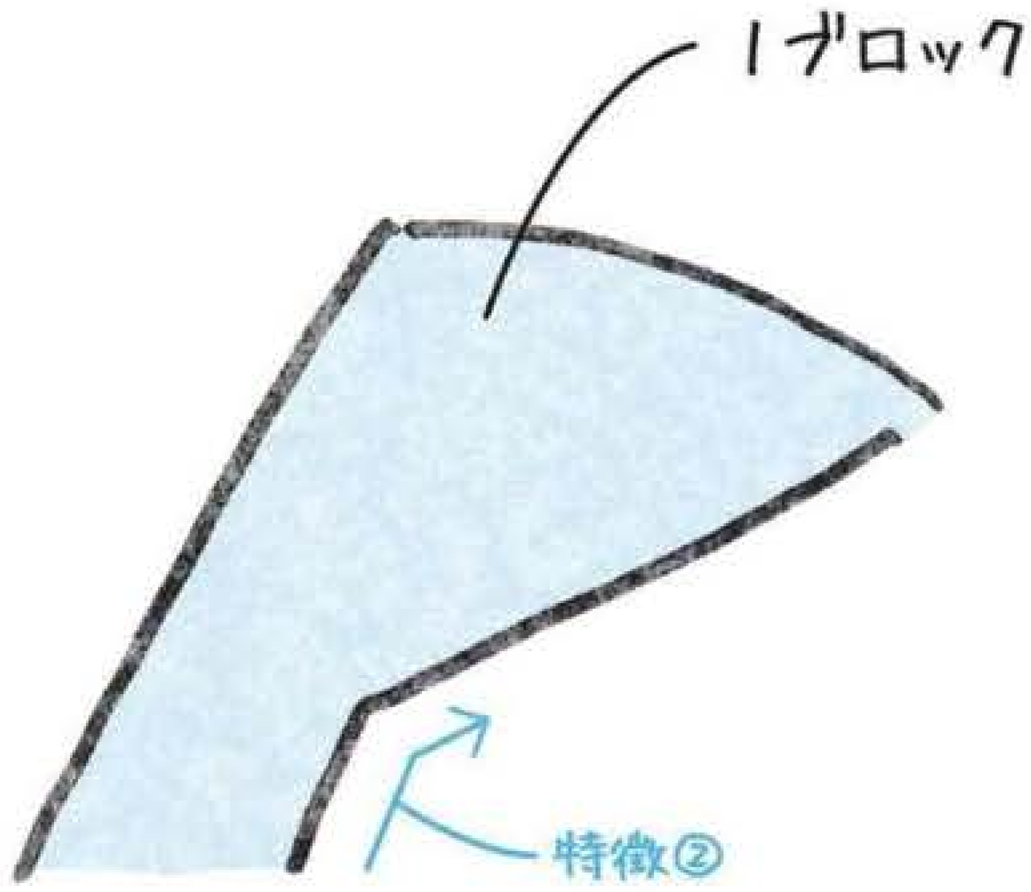
Ⓒ指先が揃っていないので、
バランスが悪く見える



描いてみよう!!

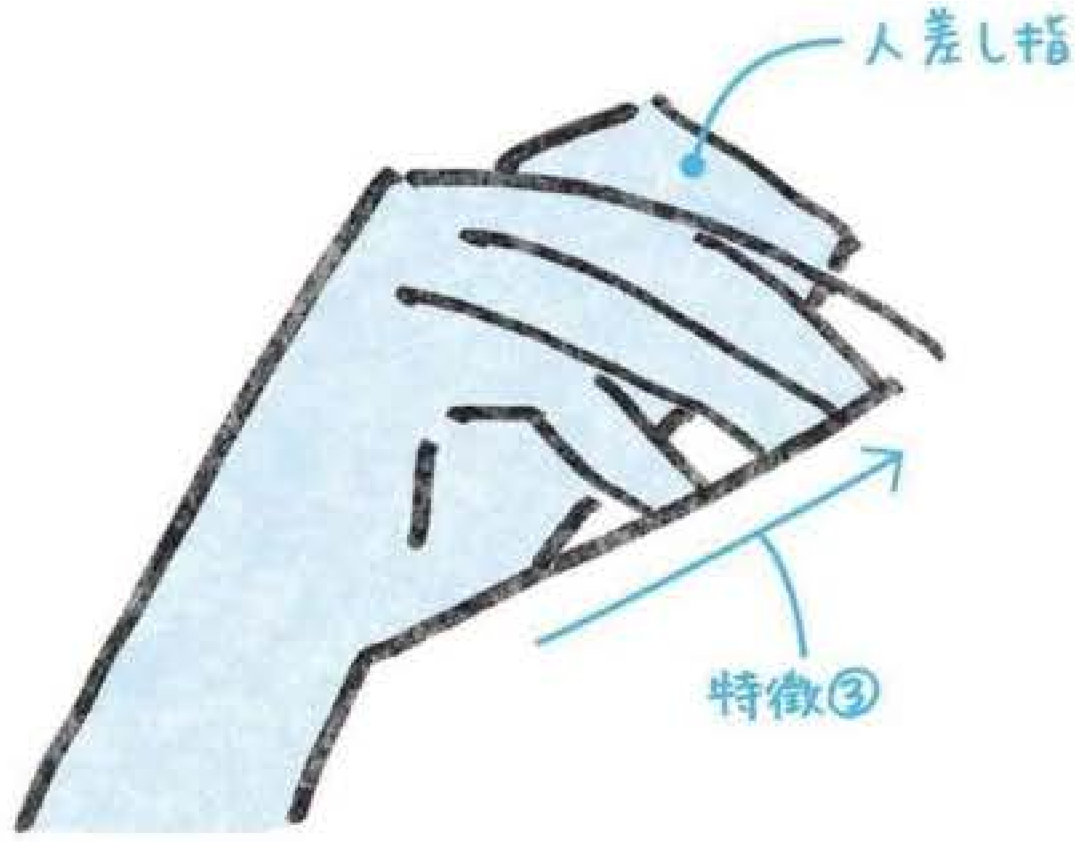
〖シルエット〗

特徴②を意識して、シルエットを描きます。アタリで複雑にしていくので、シルエットはこれくらいシンプルで大丈夫です。



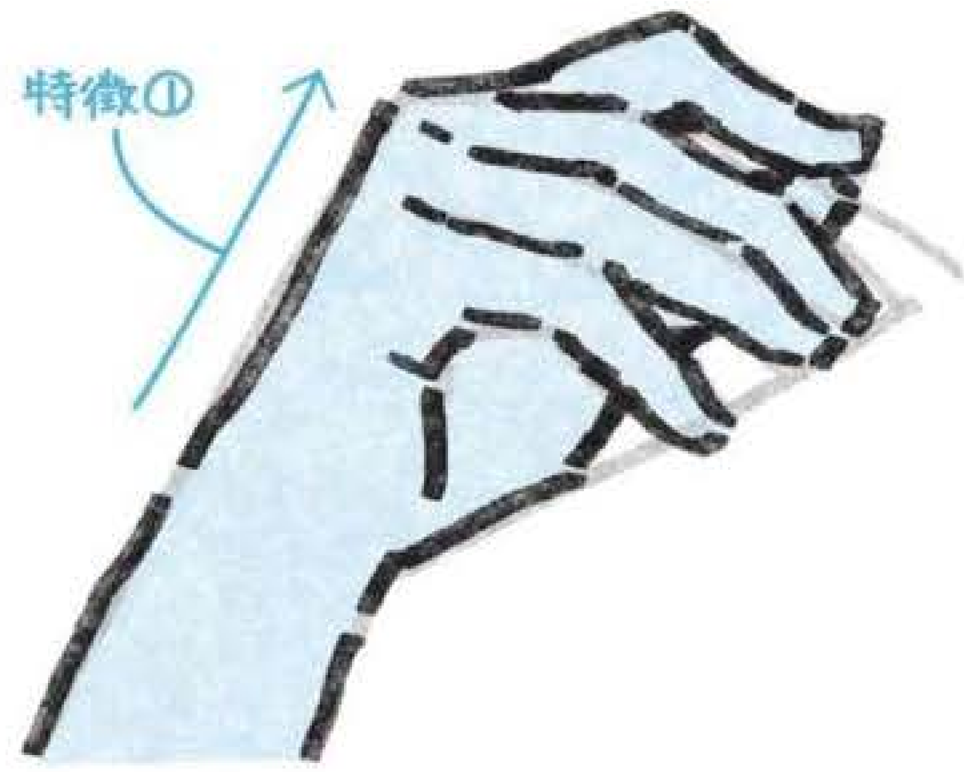
〖アタリ〗

シルエットの中を分けるように、指のアタリを描きます。特徴③を意識して、指先を揃えるつもりで描きましょう。人差し指はここで描き足しておきます。



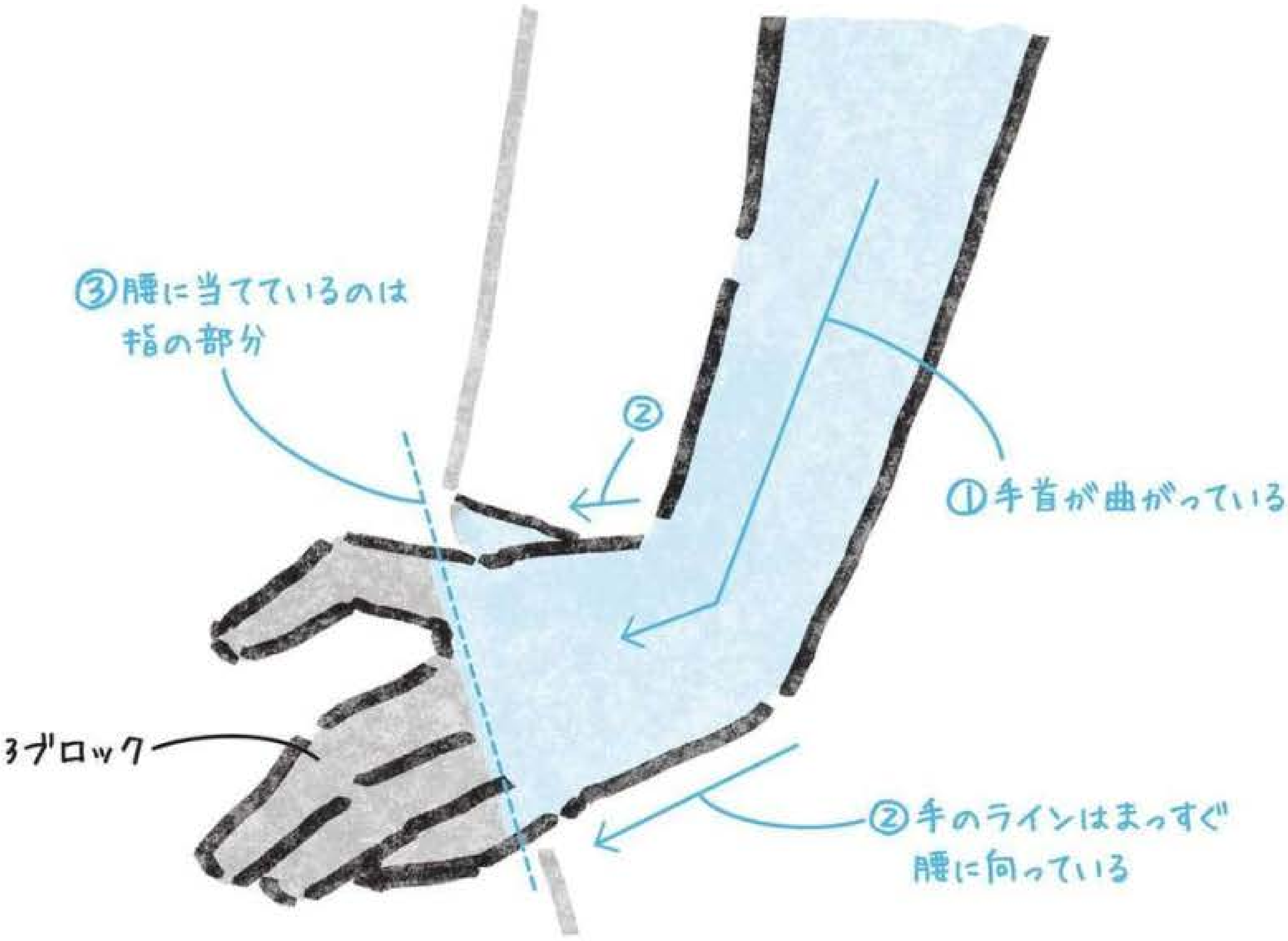
〖ディテール〗

シルエットとアタリを目印にして、手を描きます。特徴①を意識して少しだけ反ったラインを描くと、それっぽくなるのでオススメです。



腰に当てた手っぽく描きたい！

観察してわかる3つの特徴

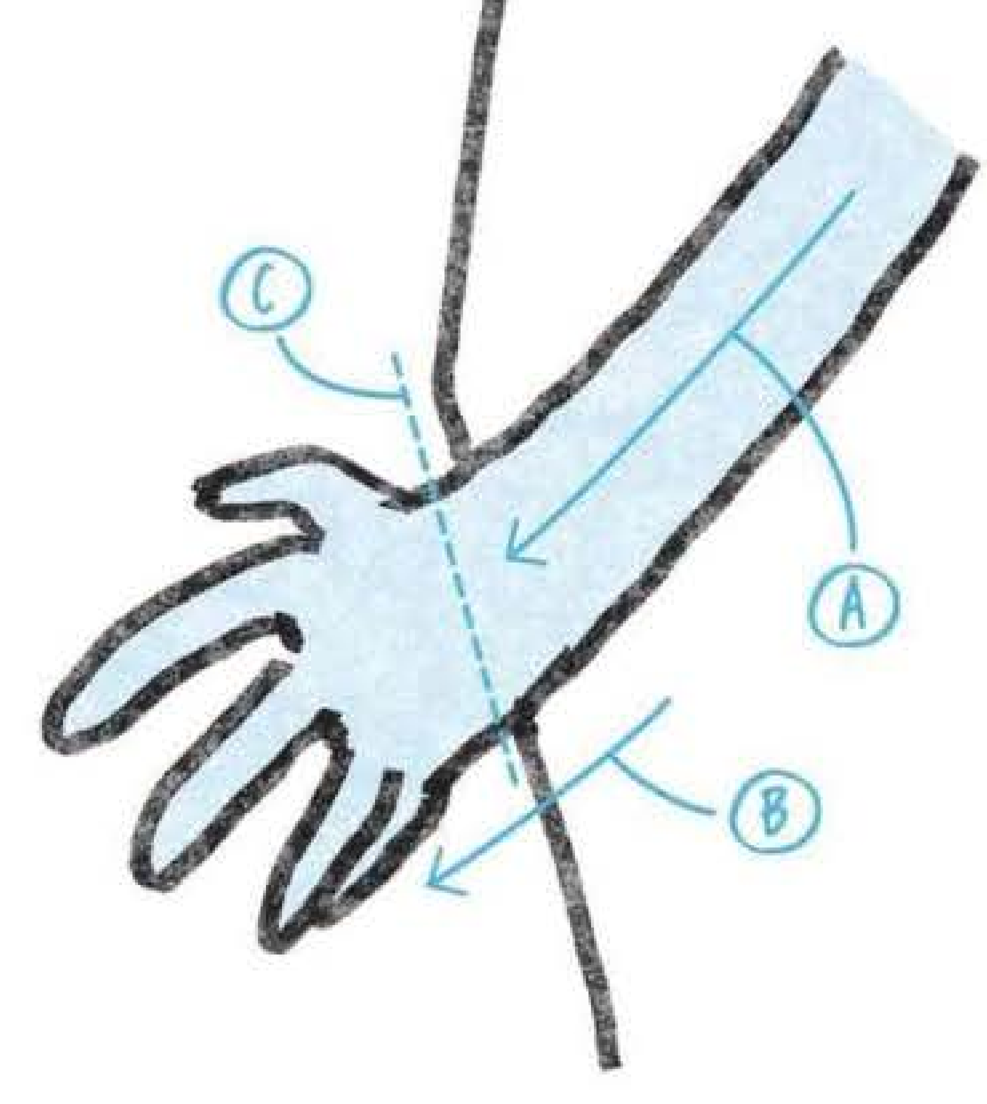


特徴を無視すると……？

Ⓐ手首が曲がっていないので、
腕を支えているように見えにくい

Ⓑ手が斜めに当たっているので、
腰に添えているように見えない

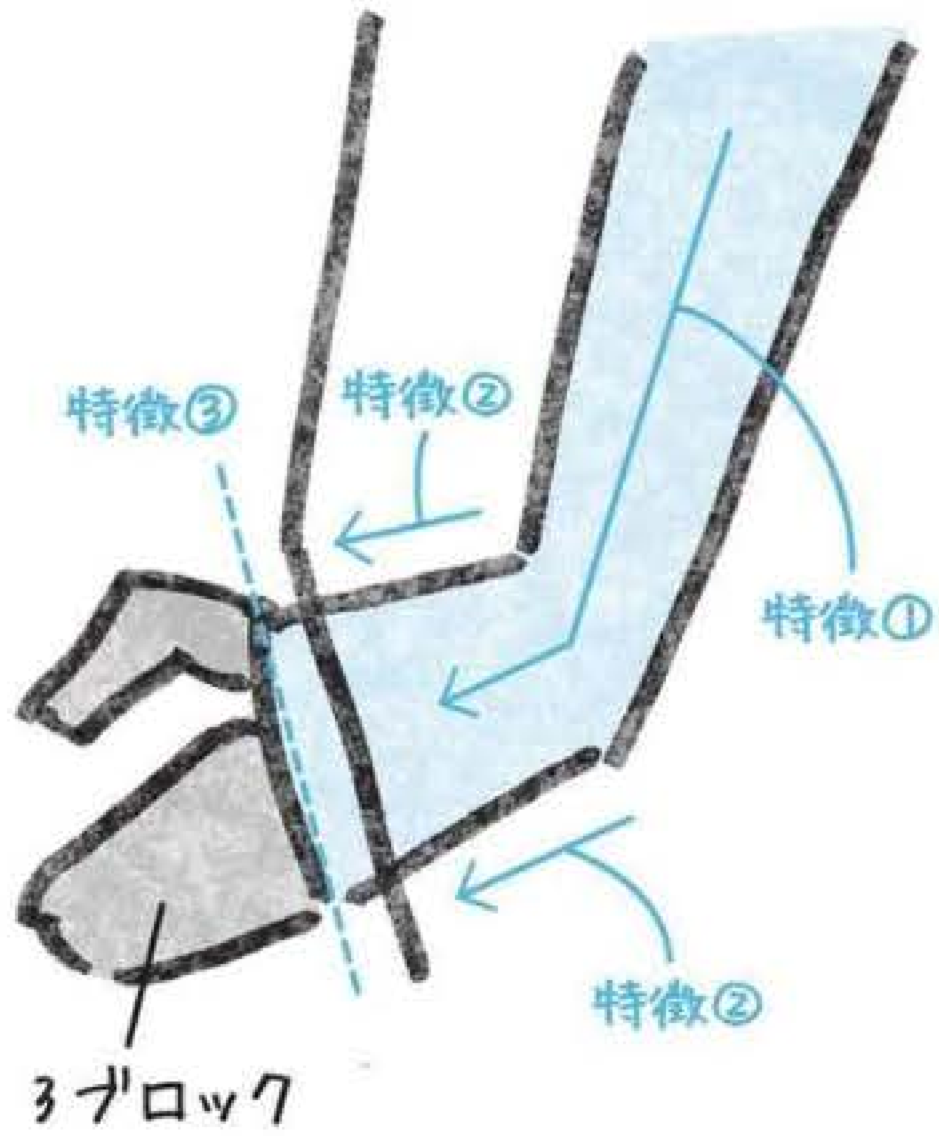
Ⓒ手全体が腰に当たっているので、
手が滑っているように見える



描いてみよう!!

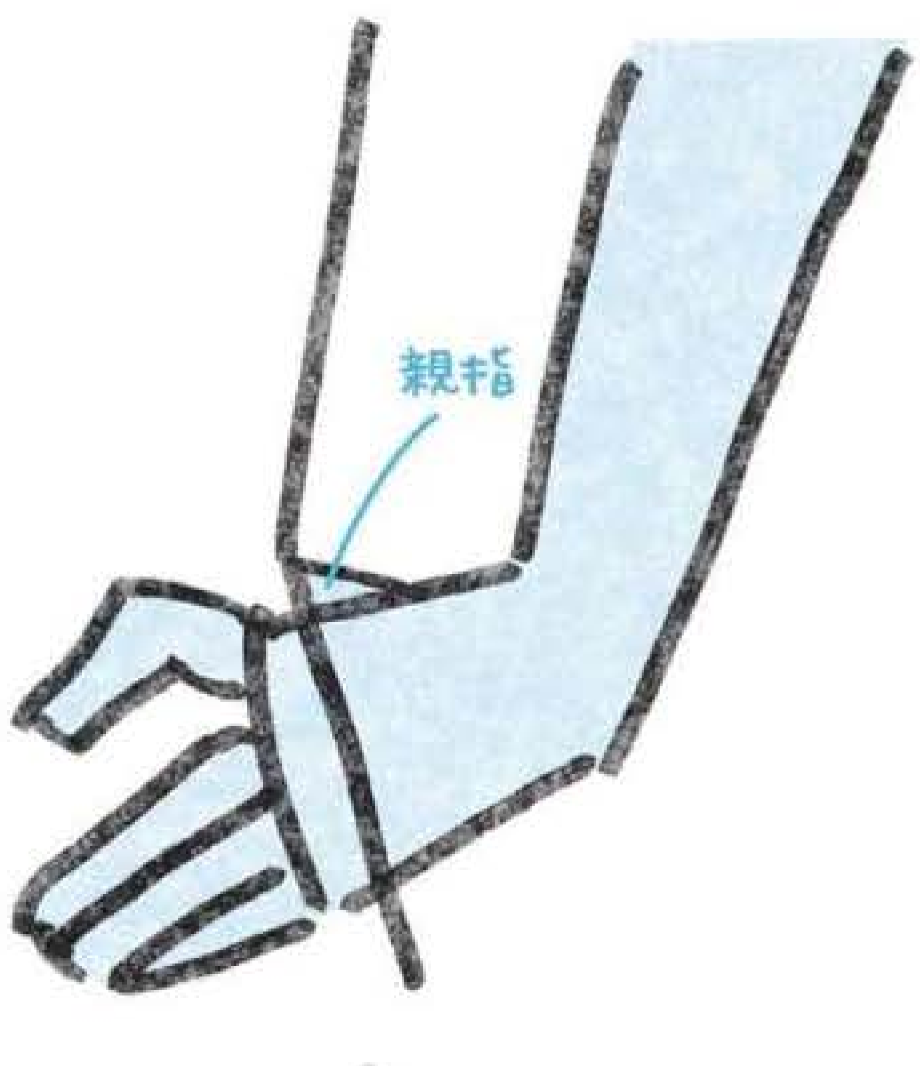
〚シルエット〛

特徴①～③を意識して、
シルエットを描きます。
指の部分を「3ブロック」に分けて、
別のシルエットで捉えて
おきましょう。



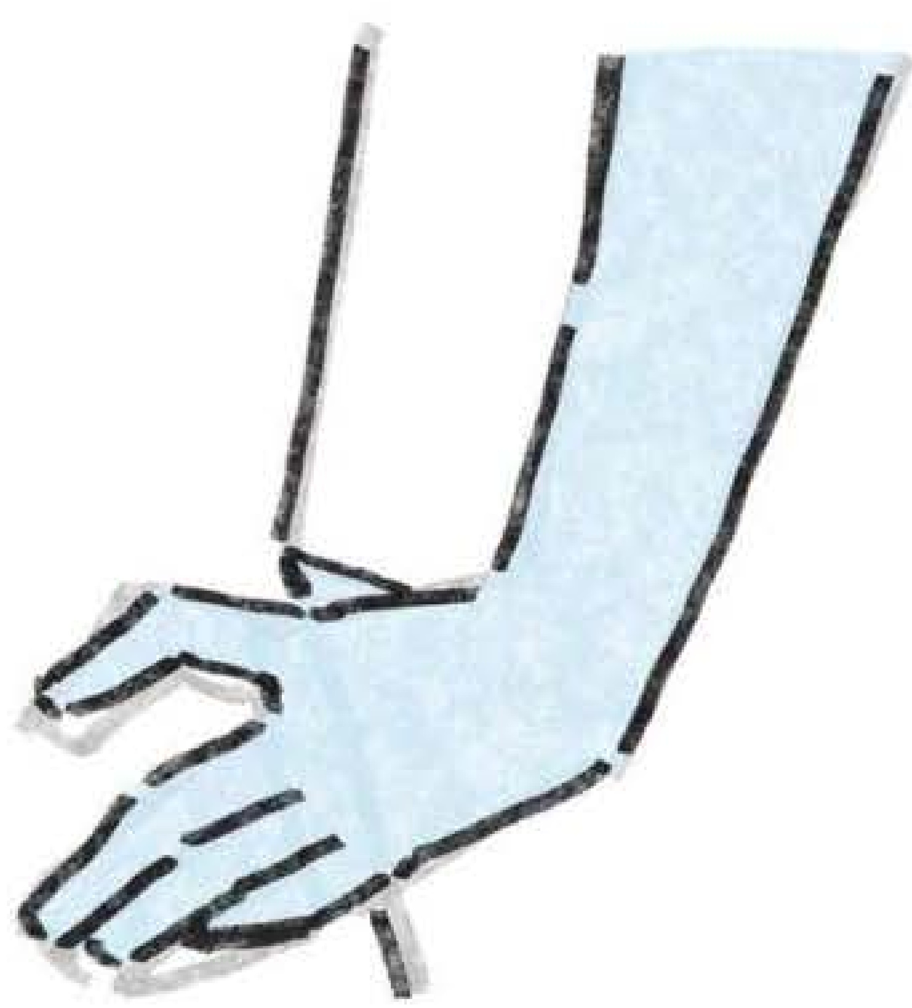
〚アタリ〛

シルエットの中を分けるように、
指のアタリを描きます。
親指はここで描き足しておきます。



〚ディテール〛

シルエットとアタリを目印にして
手を描きます。一見すると
シルエットが複雑なパターンでも、
ブロックを分けることで難易度を
下げることができます。



ピースサインっぽく描きたい！

観察してわかる3つの特徴



特徴を無視すると……？

Ⓐ親指の位置が違うので、
微妙にピースサインに見えない

Ⓑピースの指がまっすぐ伸びている
ので、硬い印象を与える

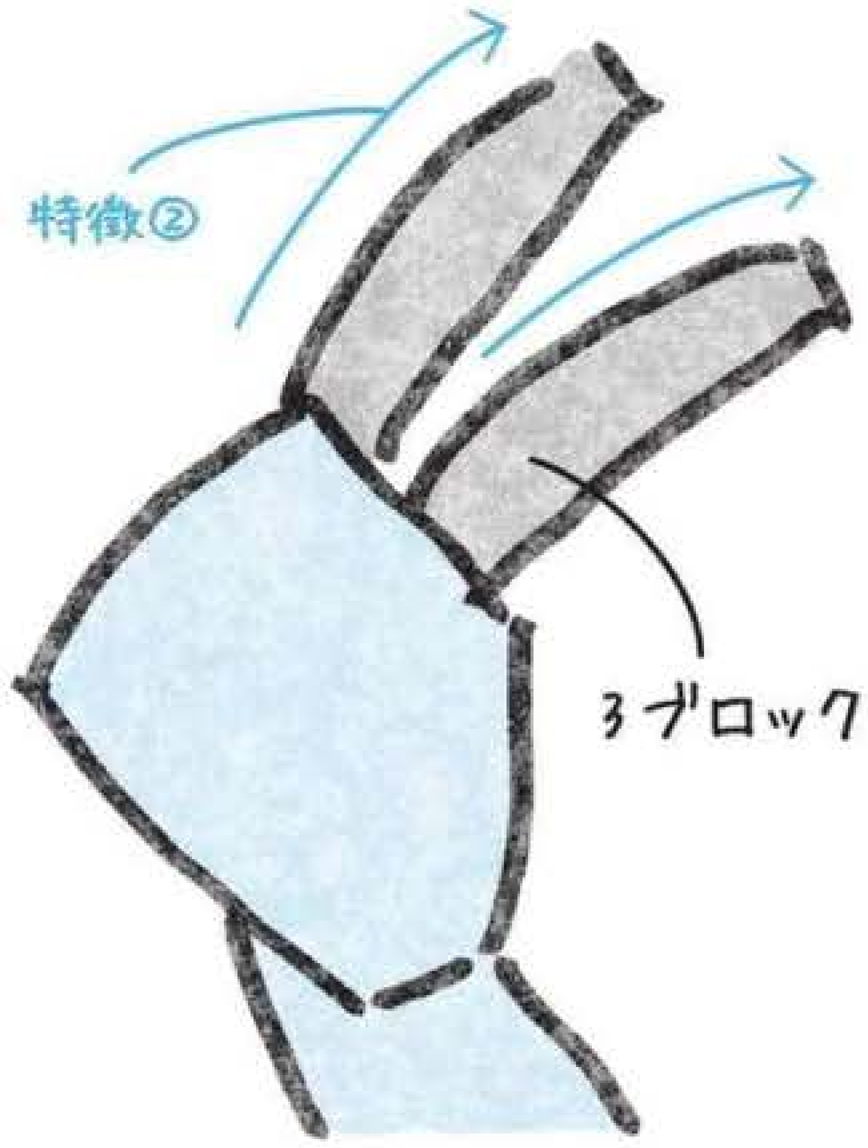
Ⓒ手の甲のラインが見えないので、
違うポーズにも見える



描いてみよう!!

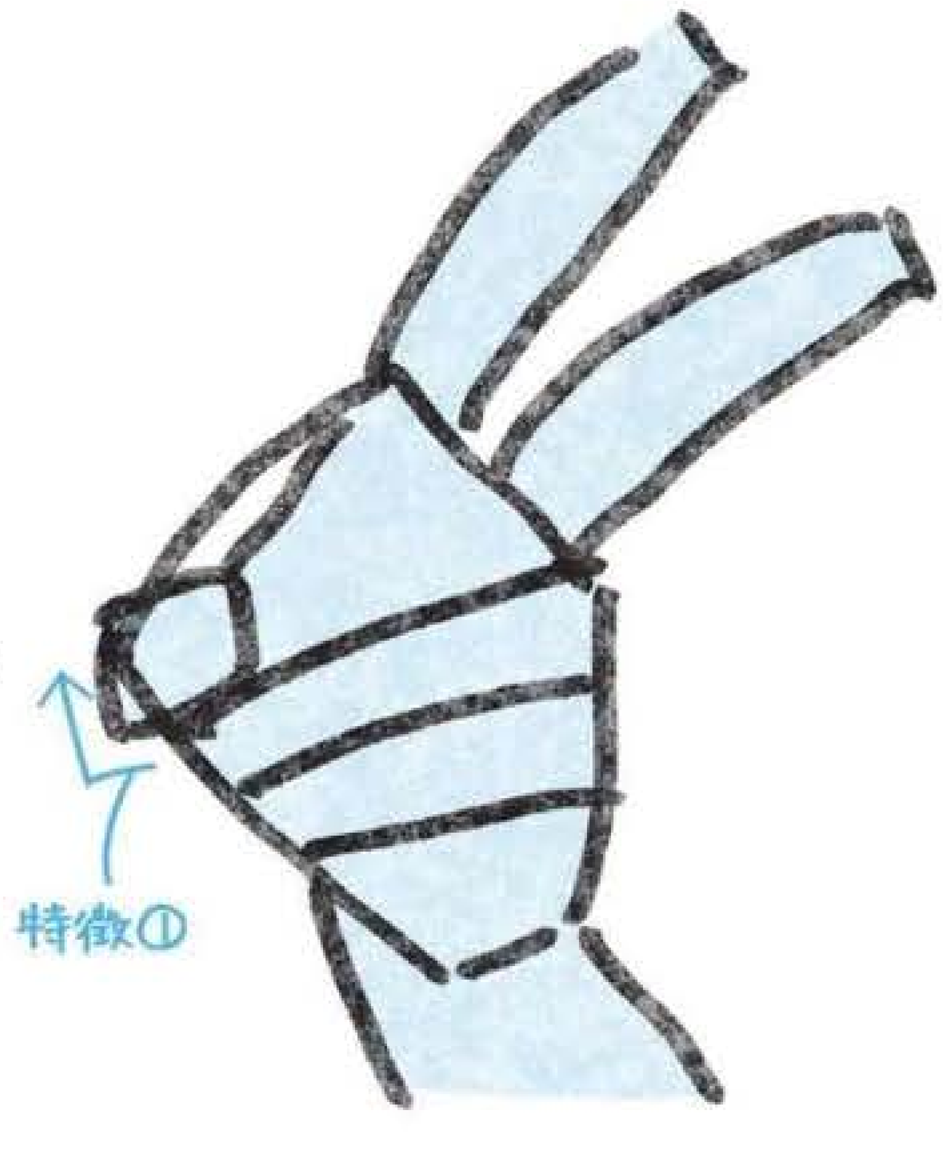
シルエット

「3ブロック」を意識してシルエットを描きます。特徴②を踏まえて、外側に流れるカーブを捉えておくのが重要です。



アタリ

シルエットの中を分けるように、指のアタリを描きます。特徴①を意識して、親指の角を描きましょう。

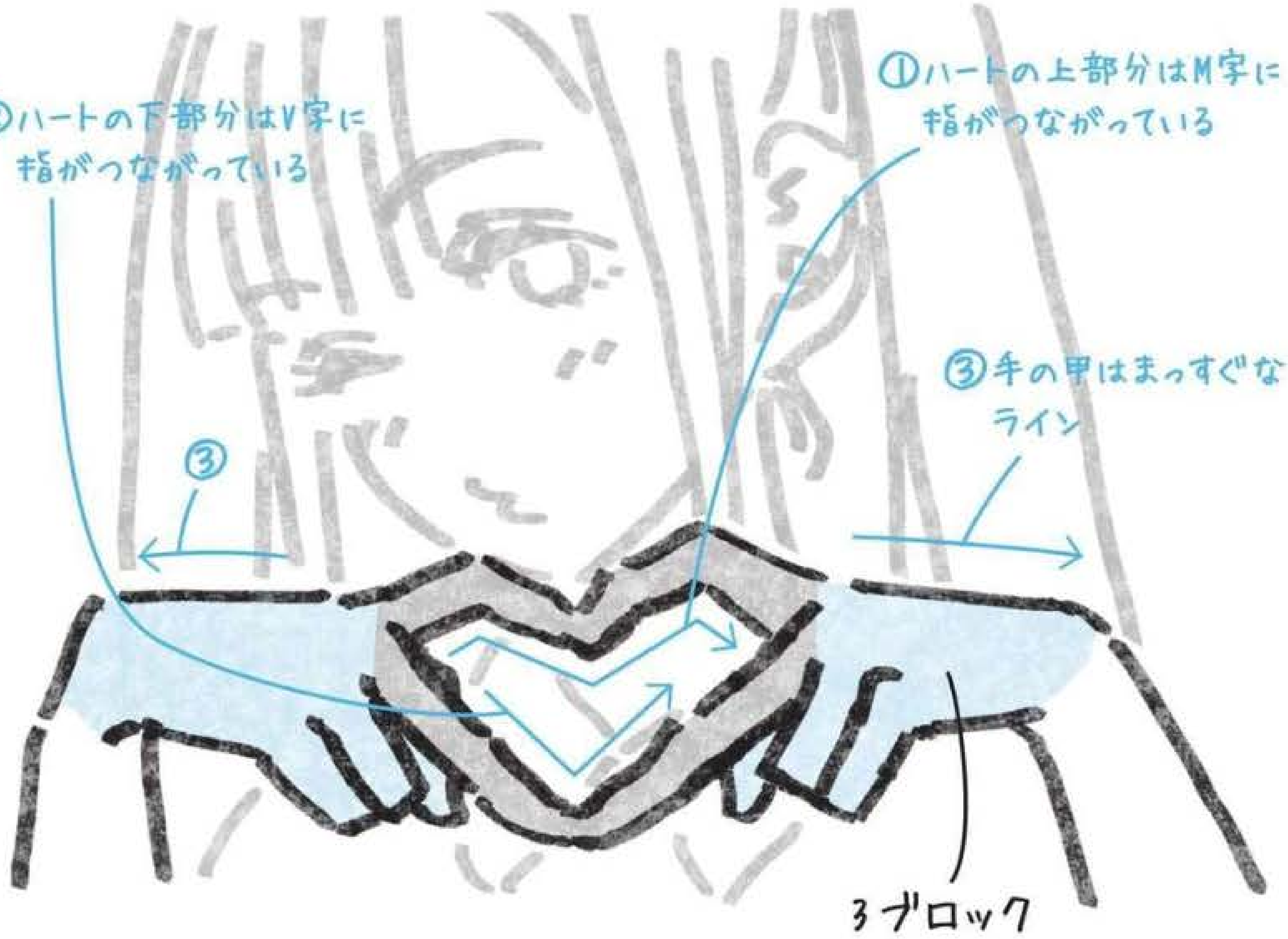


ディテール

シルエットとアタリを目印にして、手を描きます。最後に、特徴③を意識して指の節の凹凸を描くと、それっぽく見えます。



ハートサインっぽく描きたい！

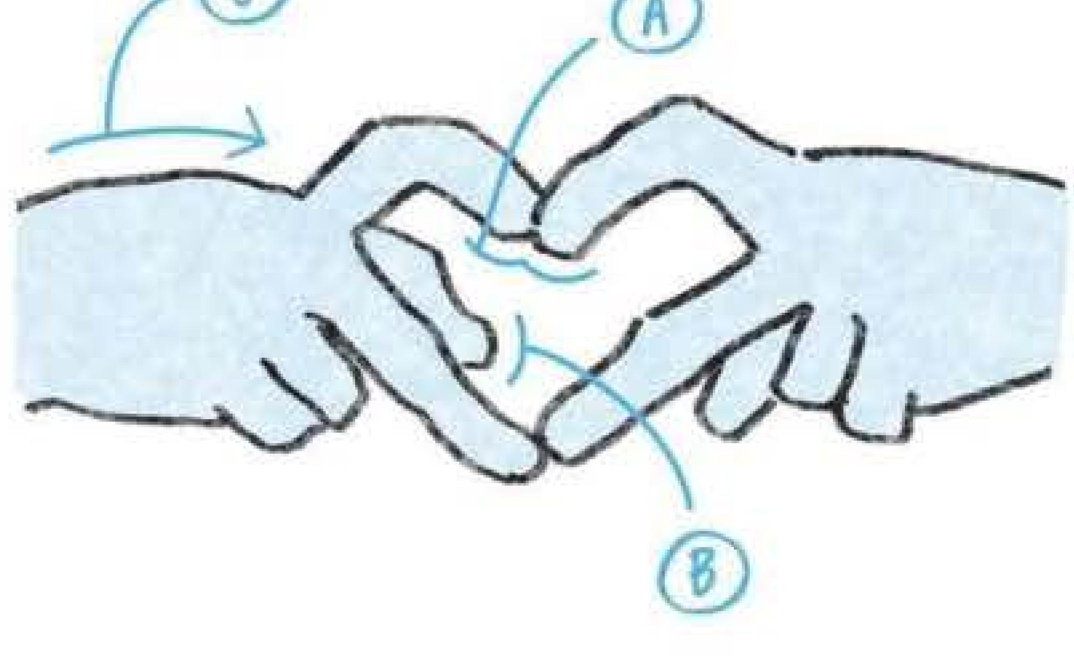


特徴を無視すると……？

Ⓐ M字に関係ない凹凸があるので、
ハートがキレイに見えない

Ⓑ V字に関係ない凹凸があるので、
いびつな形になってしまう

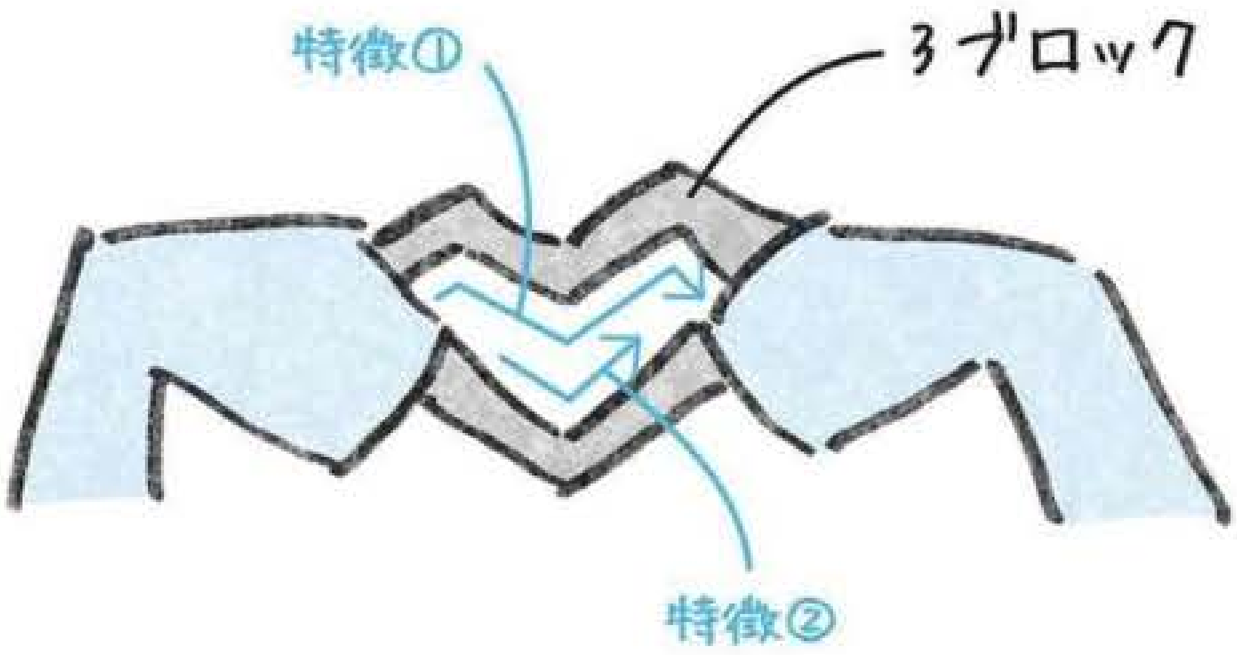
Ⓒ 手の甲のラインがカーブしているので、
膨らんだ手袋のような印象になる



描いてみよう!!

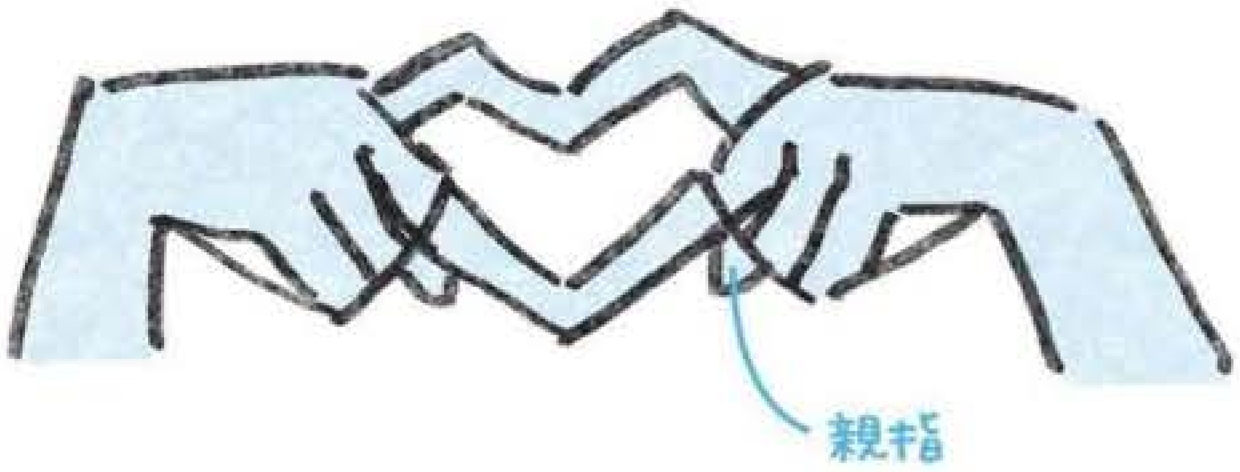
【シルエット】

難しそうなので、「3ブロック」に
分けてシルエットを描きます。
特徴①・②を意識して、
最初からハートマークを
作っておきましょう。



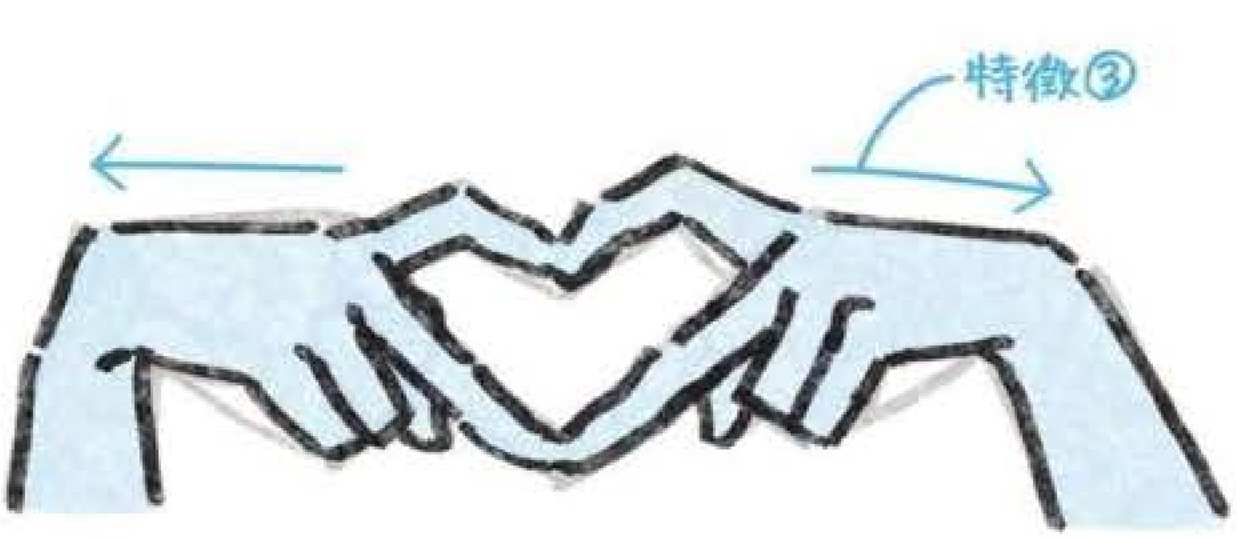
【アタリ】

シルエットの中を分けるように、
指のアタリを描きます。
親指を描き足しておきます。

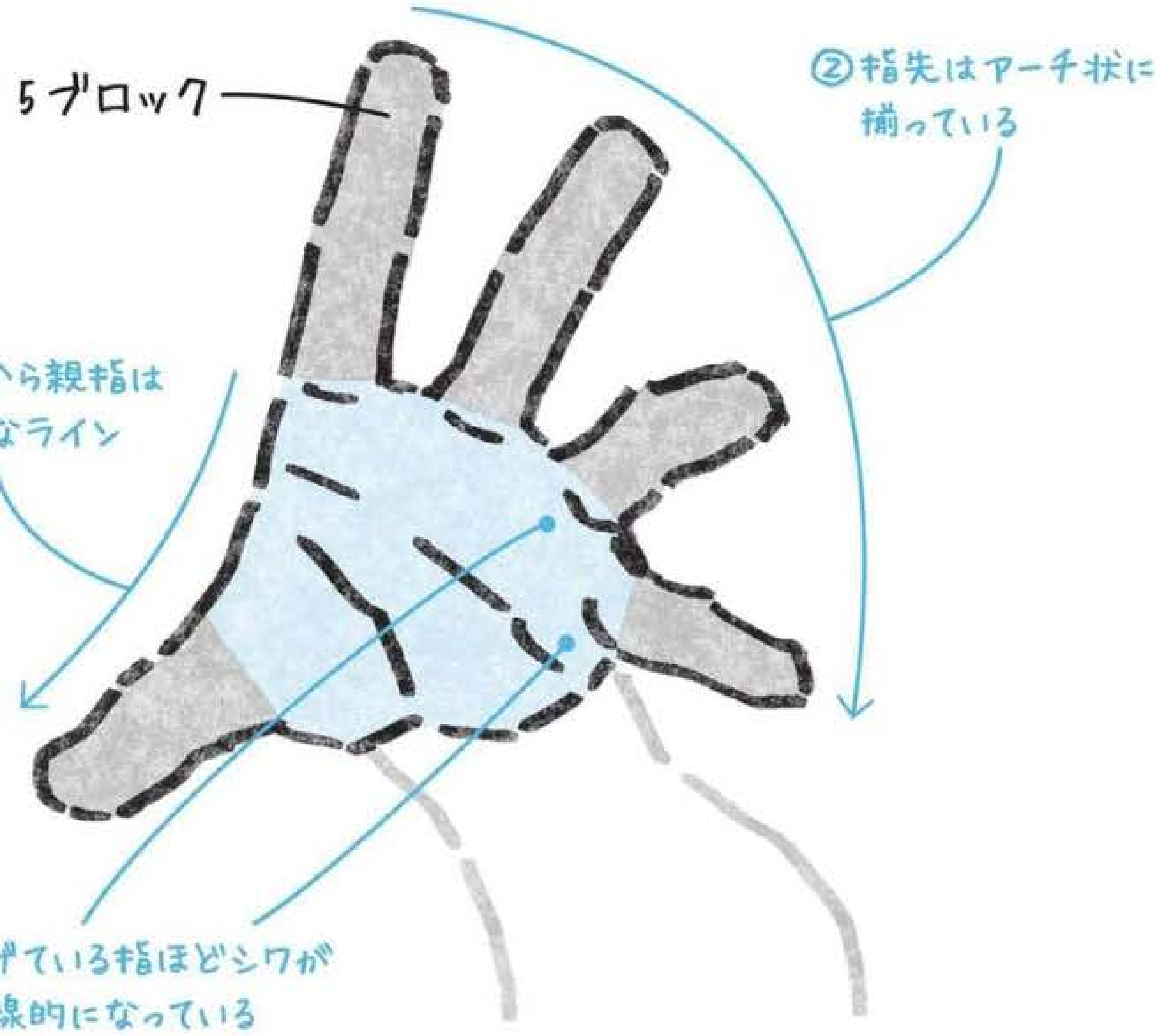


【ディテール】

シルエットとアタリを目印にして、
手を描きます。特徴③を意識して
スラっとした手を描くのが
オススメです。



ハンドパワーっぽく描きたい！

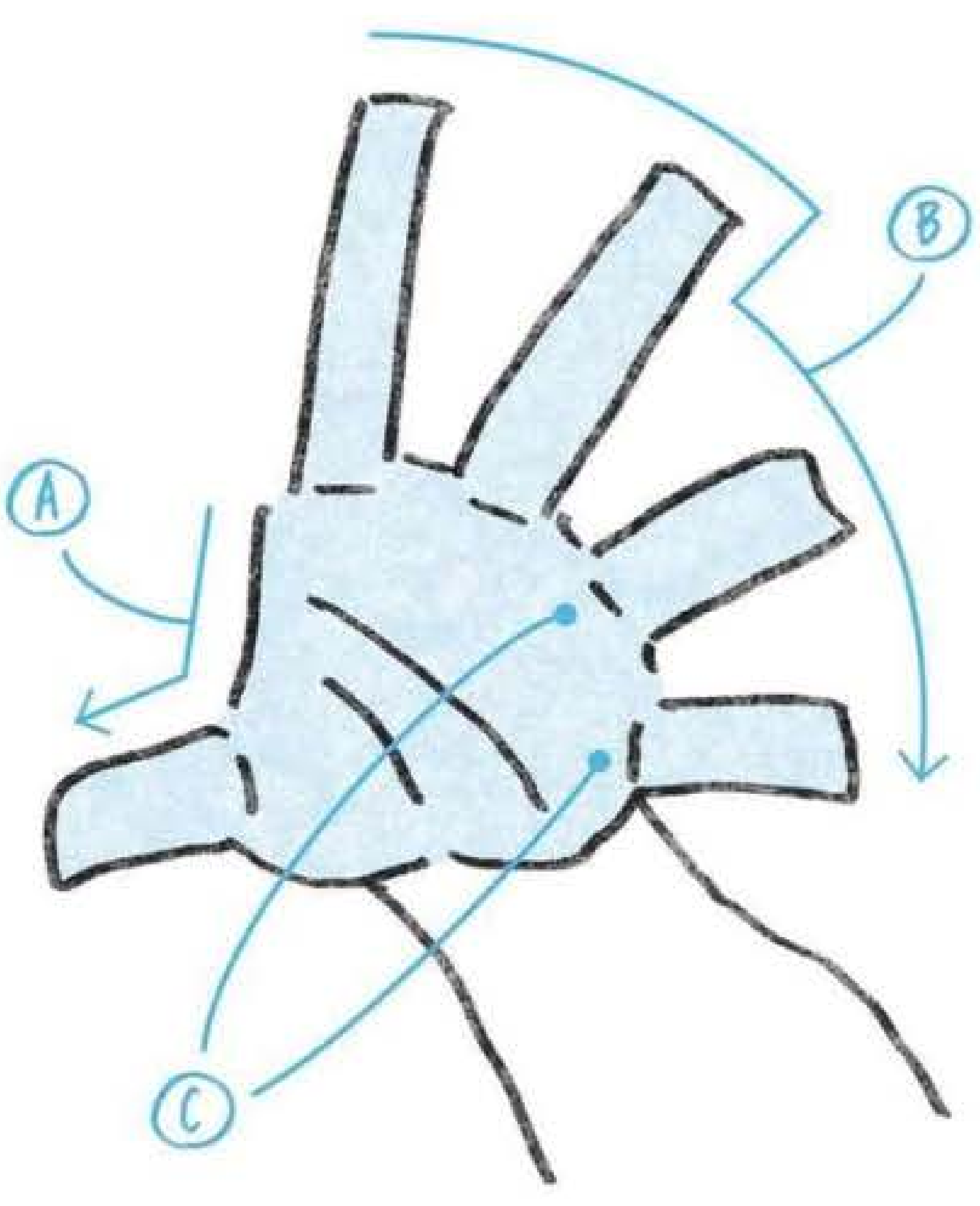


特徴を無視すると……？

Ⓐ親指が直角に出ているので、
ポーズが硬く見える

Ⓑ指先が揃っていないので、
バランスが悪く感じる

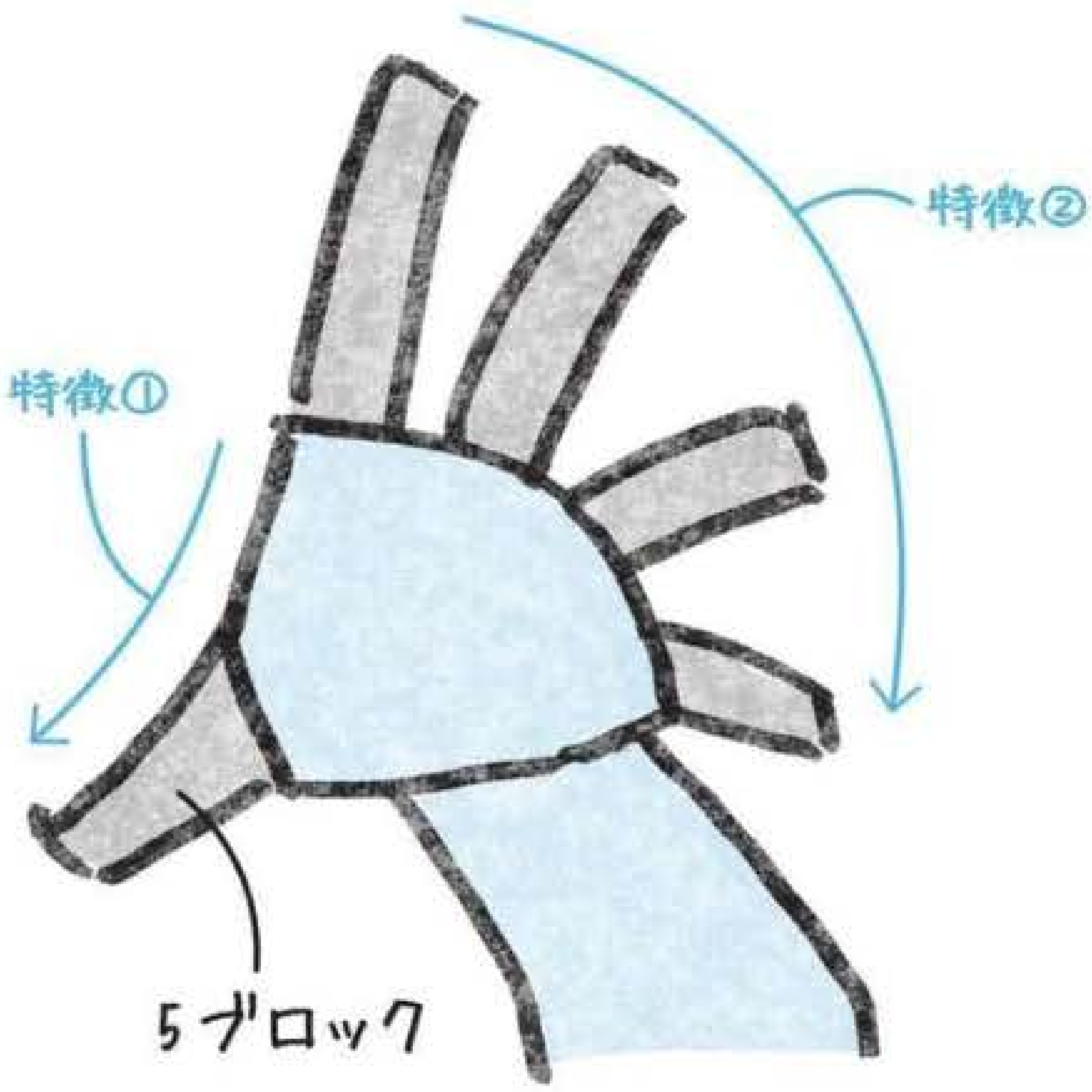
Ⓒシワがまっすぐなので、
指が曲がっているように見えない
（指が短く見える）



描いてみよう!!

〖シルエット〗

「5ブロック」を意識して、シルエットを描きます。かなり難しいですが、特徴①・②を意識して、シルエットを整えましょう。



〖アタリ〗

今回はパーツが分かれているので、アタリはほとんど描く必要がありません。
特徴③を意識して、曲げて重なっている部分を決めておきます。



〖ディテール〗

シルエットとアタリを目印にして、手を描きます。とても難しいので、チャレンジするつもりで描いてみてください!



COLUMN 3

上半身が描けるとキャラクターを動かしたくなる

ここまでお疲れさまです。今までよりも身体や腕などに対する関心が高まってきたのではないでしょうか？　これからは人間の仕草（しぐさ）を積極的に観察してみてください。人間のジェスチャーのほとんどは上半身で行われるので、上半身の描き方、仕草が描ければキャラクターの感情表現ができます。大袈裟に言えば、キャラクターに命を吹き込むことができます。あなたが望んだようにキャラクターを動かし、笑ったり怒ったりさせることができるなんて考えたら、なんだかワクワクしてきませんか？

例えば、「頭を掻く」という仕草もいろんなパターンがあります。掻く場所が頭の前か後ろかでも違うし、掻くときの感情も緊張なのか退屈なのかでイラストの表現としてはまったく違ってきますよね？　こんな風に観察を繰り返すことで、ポーズだけではなくそれに関わる感情・意図にも注目できるようになります。これが理解できると、街中で人を観察するのが楽しくなりますよ。

駅のホームで待っている人、カフェでお茶をしている人。いろんな人間の仕草を観察することで、学べることはとても多いです。

そして、何よりも重要なのは描く以外の時間も学びに使うこと。あなたが日常生活の中で観察をするということは、それだけイラストに関わる学びを深めているということです。これだけ頑張っていて、成長しないわけがないですよね。

次のページからは全身を描くための知識を紹介しますが、ほとんどの人が避ける下半身も描いていきます。普段描いていない分、カタチの認識などが曖昧な部分も多いはずです。きっと失敗する確率が上がると思います。でも、それだけ新しいことにチャレンジしている証拠です！

一歩ずつ確実にステップアップしていきましょう！

PART 4

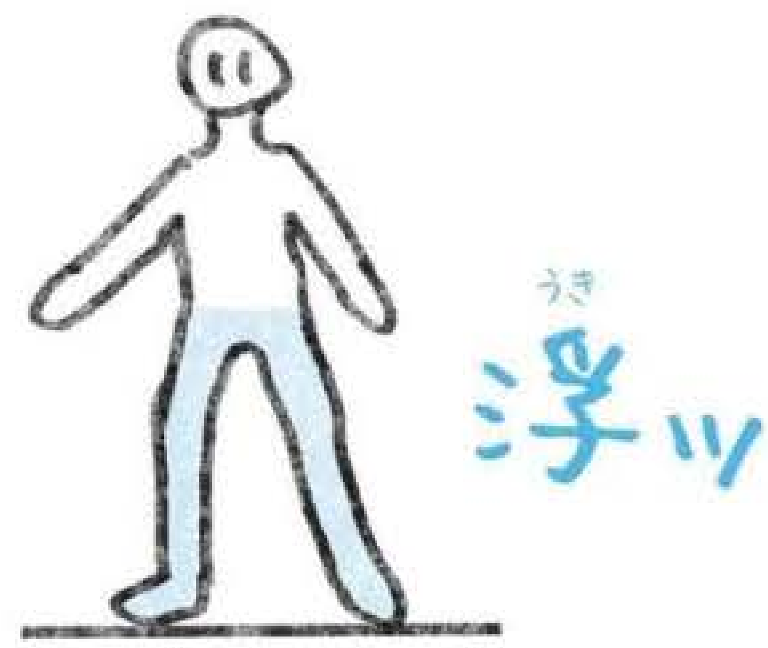
全身をそれっぽく描くコツ

立つ、座るなどのポーズが描けるように、4章では「全身」の描き方について解説します。
腰や足などの下半身は難しくて苦手な人も多いですが、そんなパーツも描けるのがシルエットから描く方法のスゴイところです。
1章で解説した内容をしっかり思い出して描いてみてください。



LESSON 9

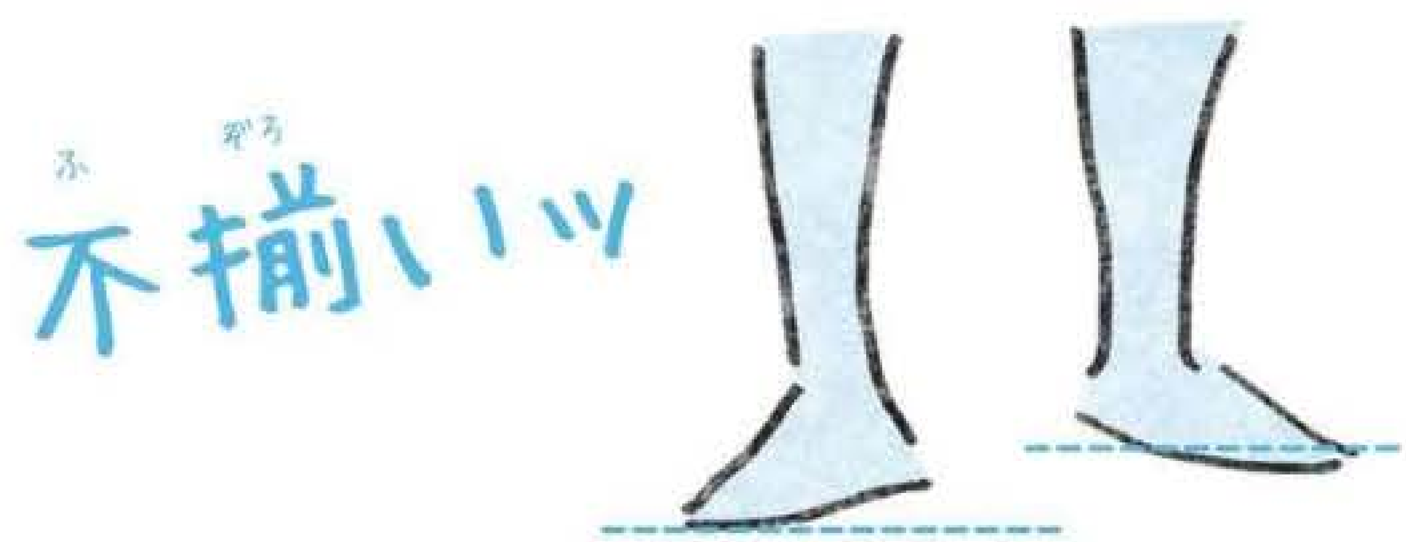
脚がそれっぽく描けない！





キャラが立っているように見えない……



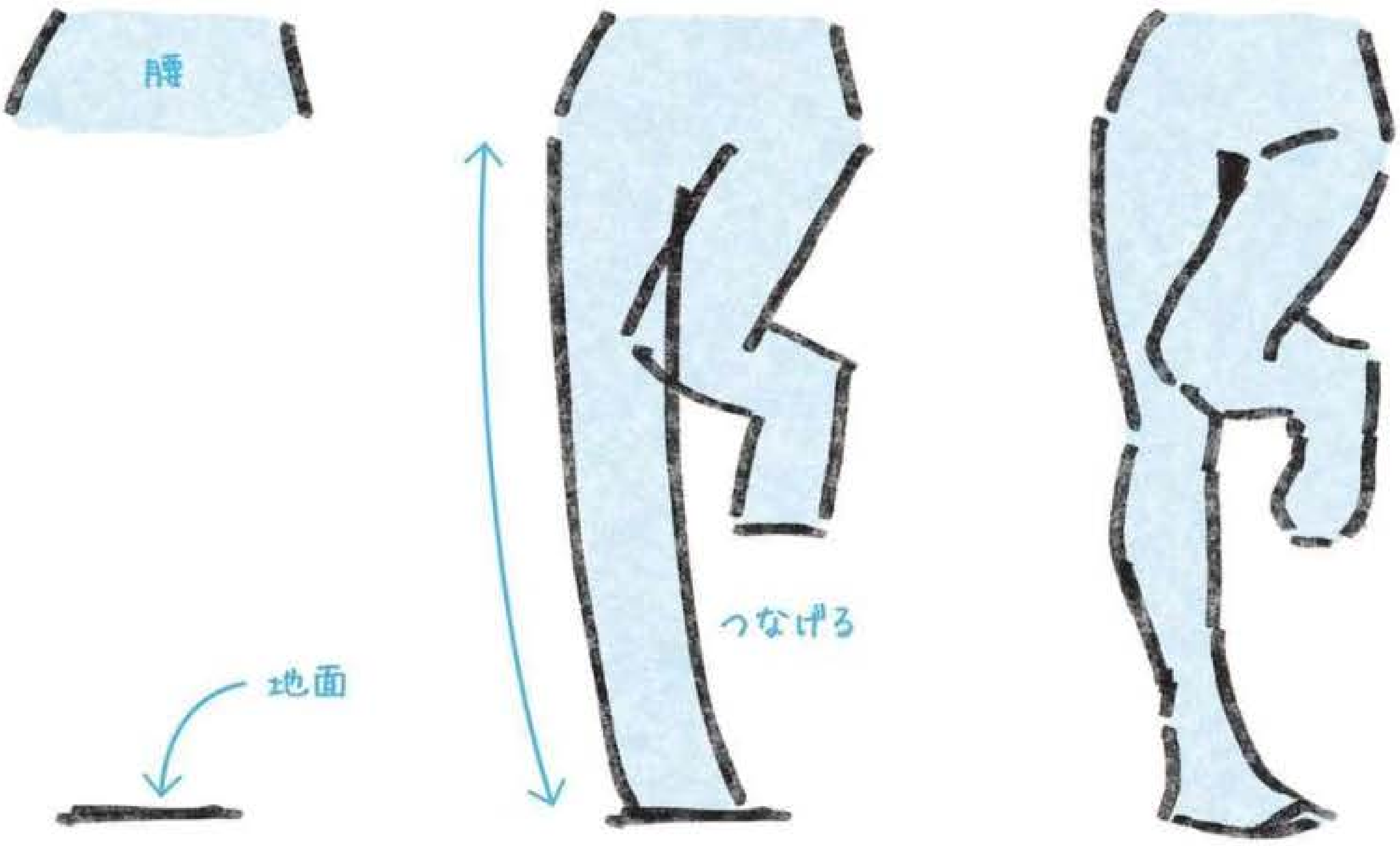


左右の脚の長さを揃えるのが難しい……





角度を水平に揃えることができない……



地面を決める → つなげる → 整える

最初に地面を決めて身体とつなげよう!!

脚は複雑なパーツだからこそデフォルメが重要です！
大切なのは「地面に立っていること」なので、
最初に地面を決めてしまいましょう。
身体と地面をつなぐパーツが「脚」なので、
地面とつながっていればそれっぽく見えます。
ディテールを整えるのは後からゆっくりやりましょう。

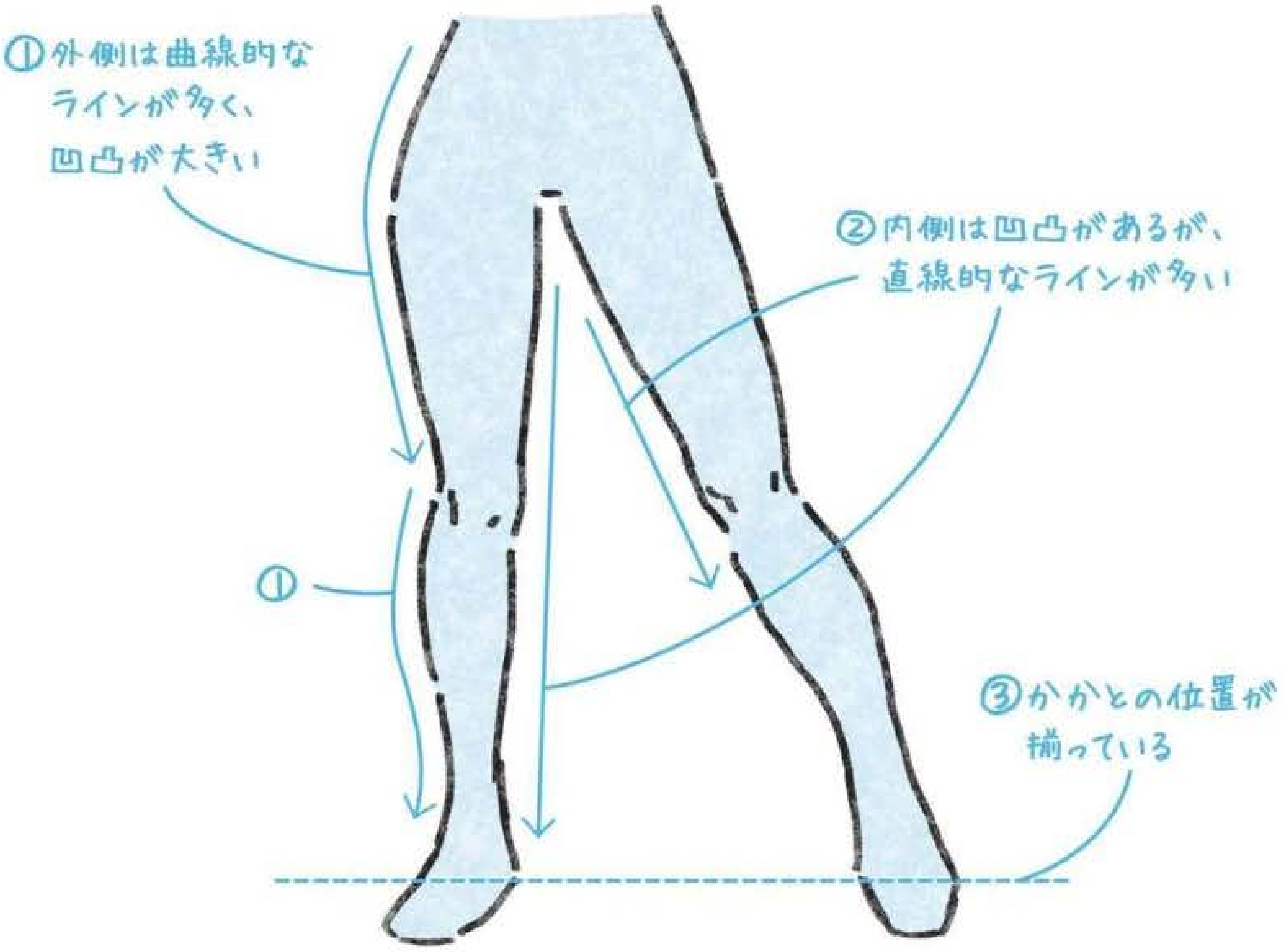


POINT

**最初から地面を決めれば、
つなぐだけで脚っぽく見えます!!**

立つ脚っぽく描きたい！

観察してわかる3つの特徴

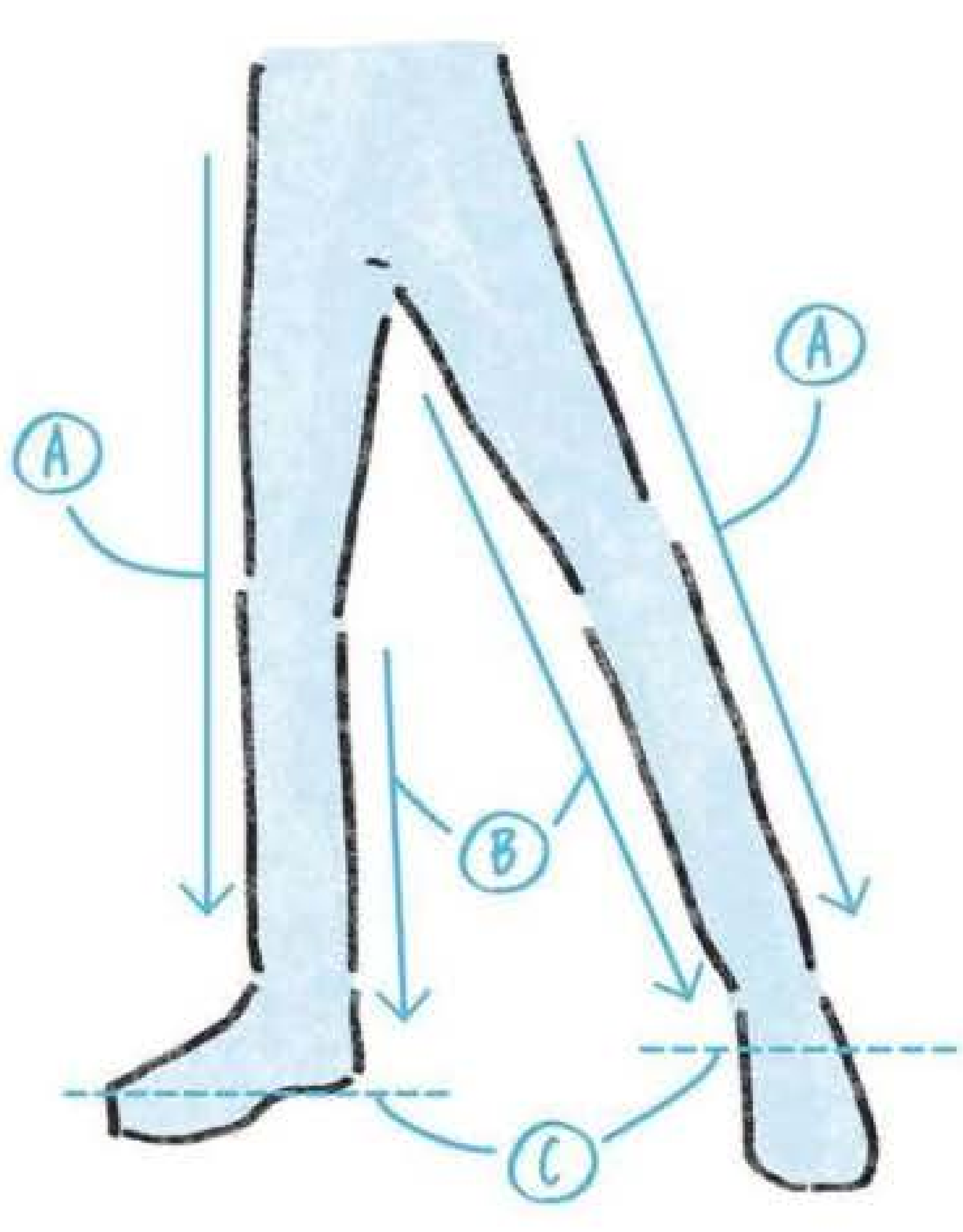


特徴を無視すると……？

Ⓐ外側が直線的なラインなので、
棒のような脚に見えてしまう

Ⓑ脚のラインに凹凸がないので、
くびれが無く、魅力的な脚に
見えない

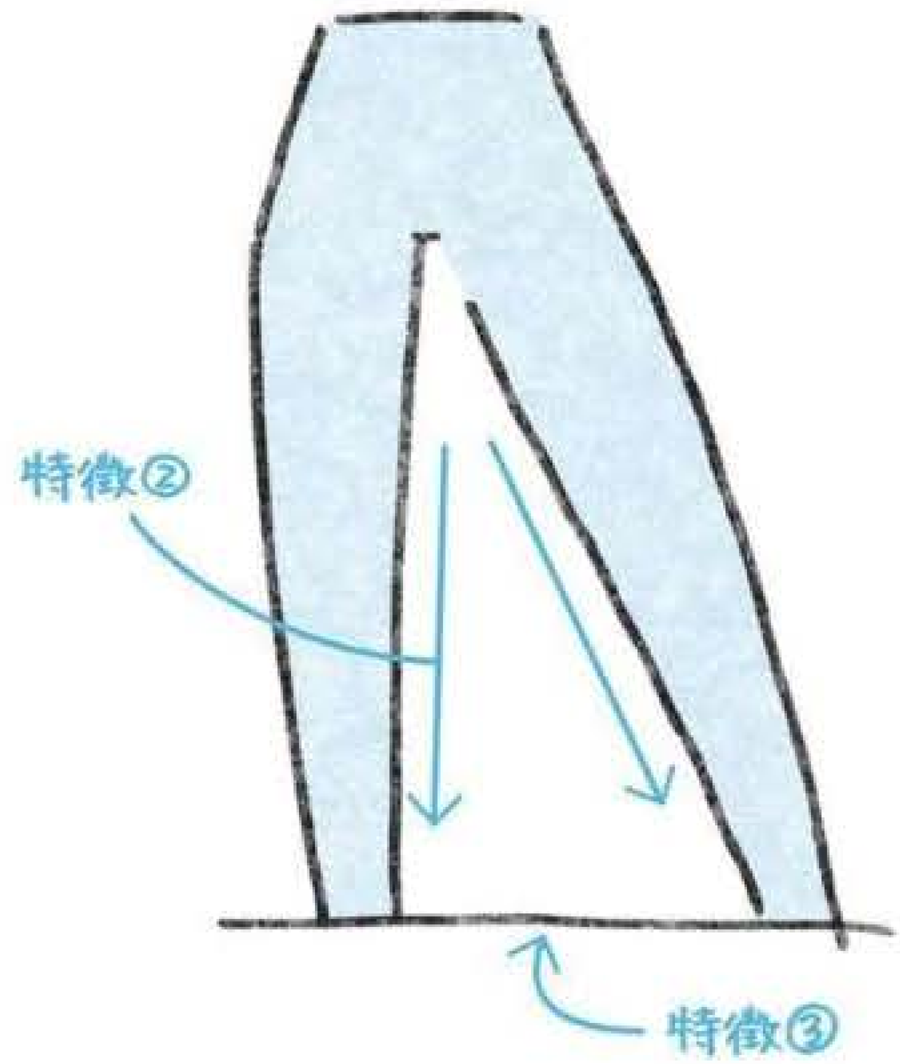
Ⓒかかとの位置がズレているので、
脚が浮いているような印象になる



描いてみよう!!

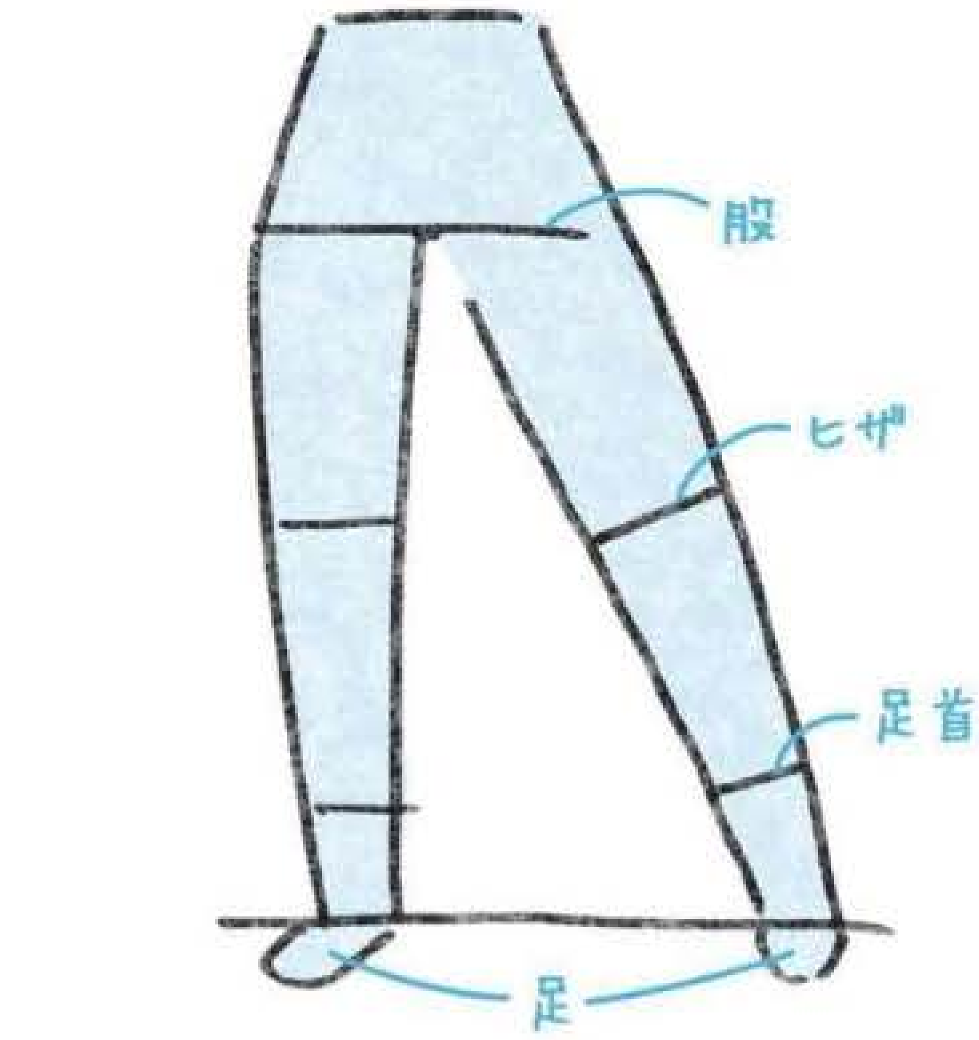
〖シルエット〗

まずは特徴③を意識して、
地面を描いた後に、
脚のシルエットを描きます。
脚と地面をつなげるときは、
特徴②を意識して、
内側を直線で描くのが
オススメです。



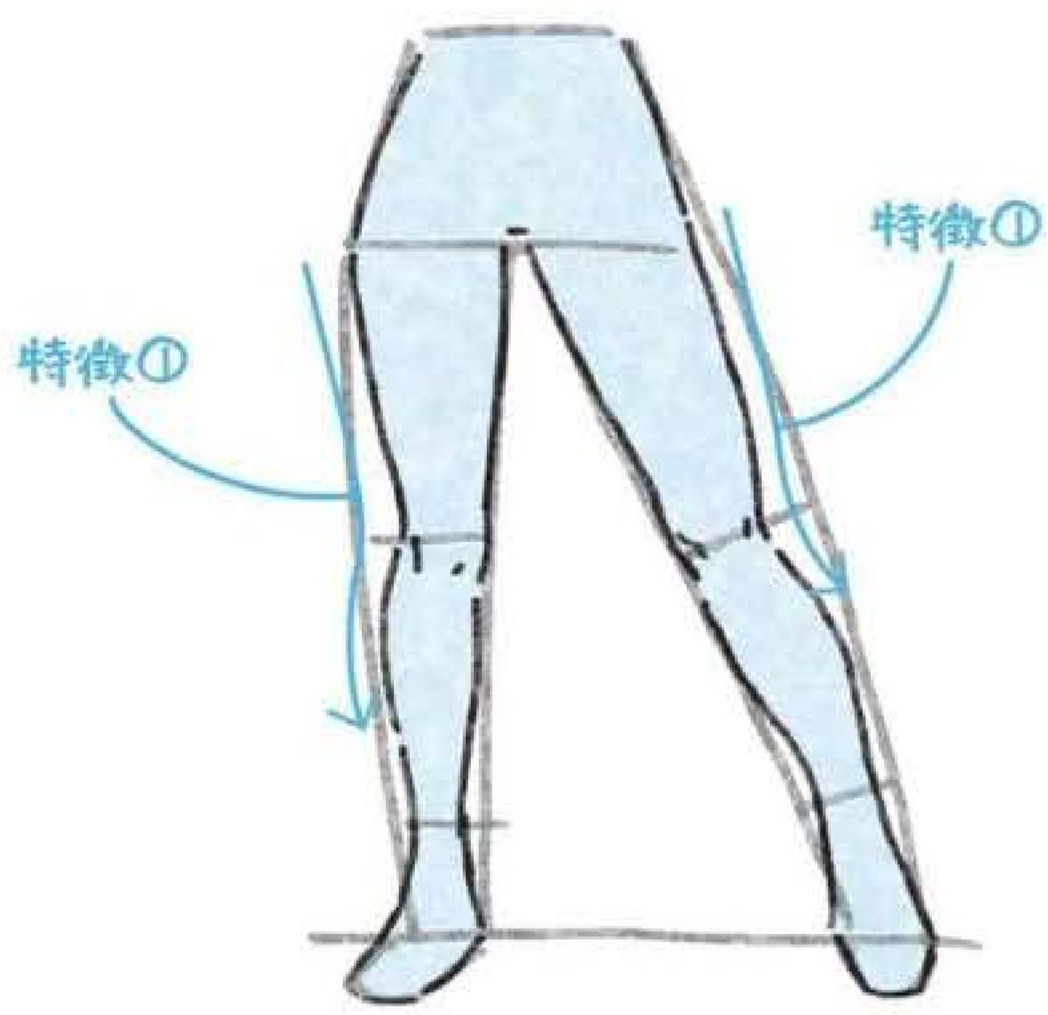
〖アタリ〗

脚の凹凸が難しいので、
目印になるアタリを描きます
（慣れたらサボれます）。
股、ヒザ、足首の位置を決めて、
足を書き足しておきましょう。



〖ディテール〗

シルエットとアタリを目印にして、
脚を描きます。特徴①を意識して、
シルエットを削るように曲線的な
ラインを描くと、
それっぽく見えますよ！

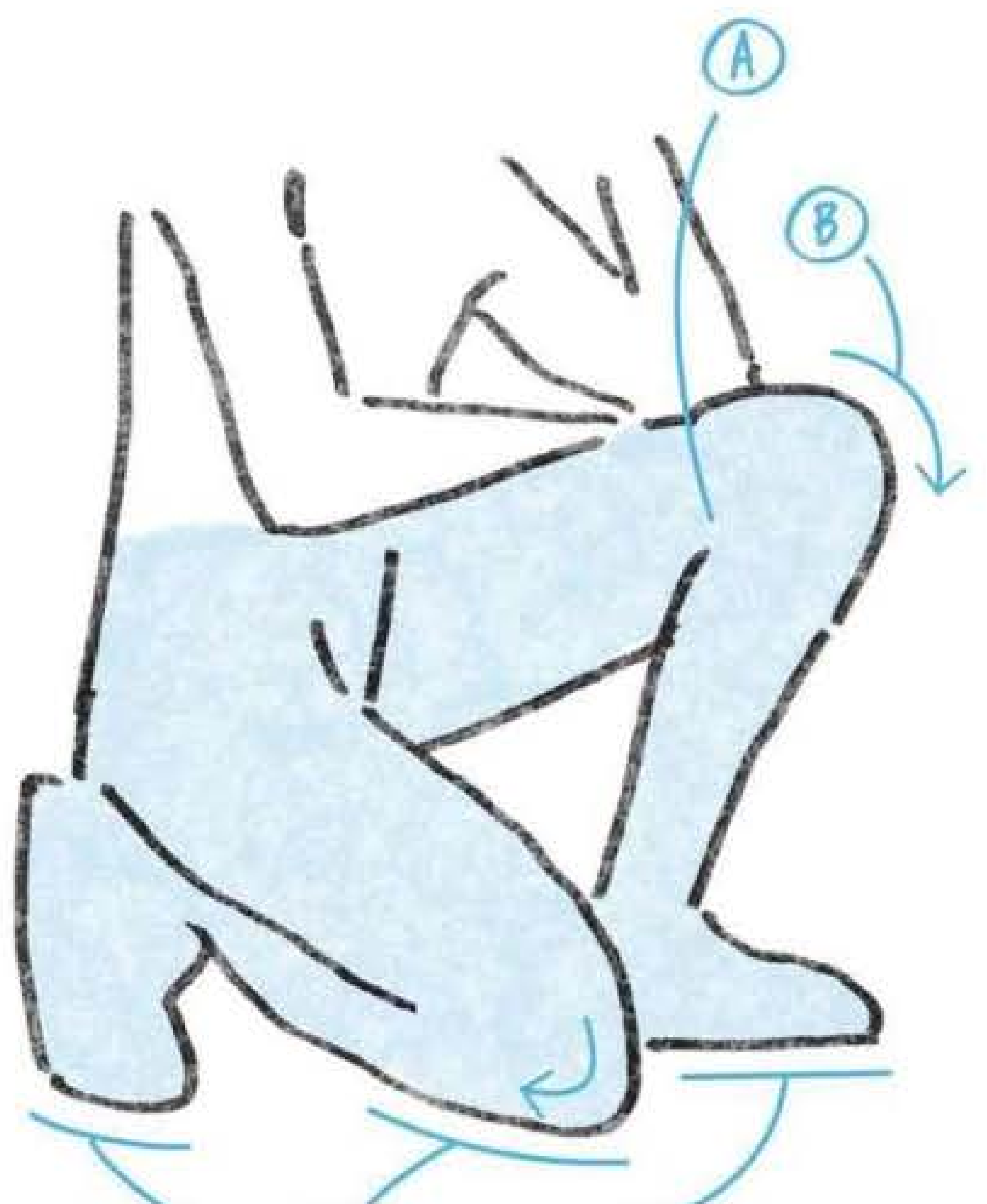


膝をつく脚っぽく描きたい！

観察してわかる3つの特徴



特徴を無視すると……？



Ⓐ筋肉のシワがないので、
身体が硬く見えてしまう

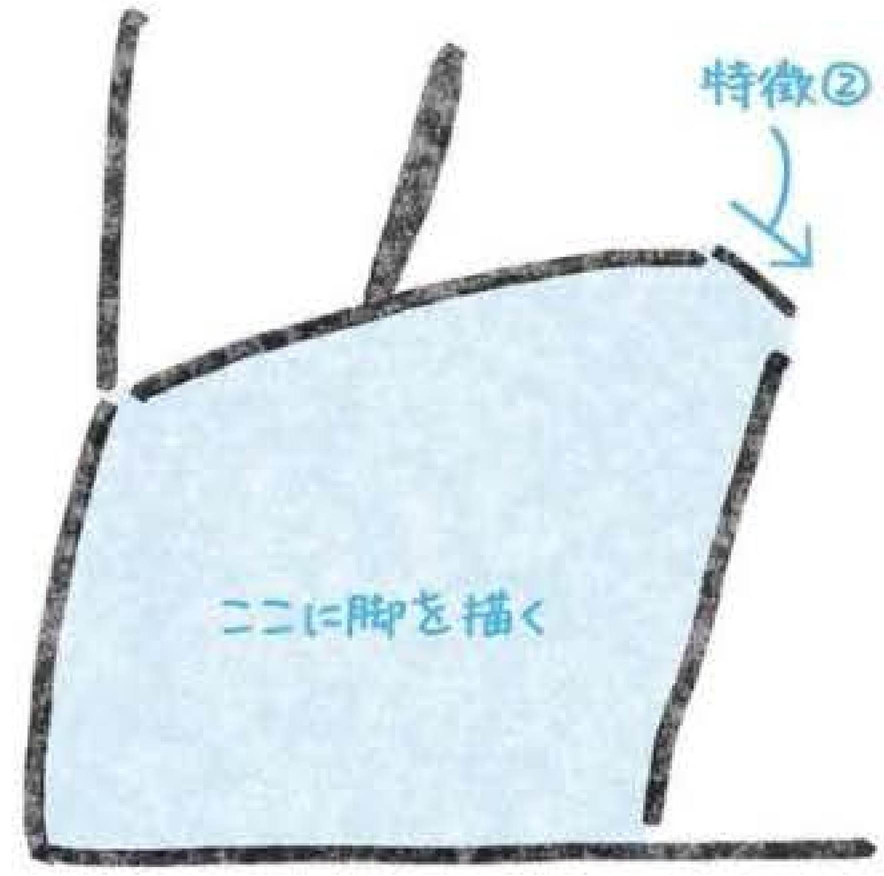
Ⓑヒザの面がないので、
ゴム人形のような印象になる

Ⓒヒザ・足の面がバラバラなので、
浮いているような印象になる

描いてみよう!!

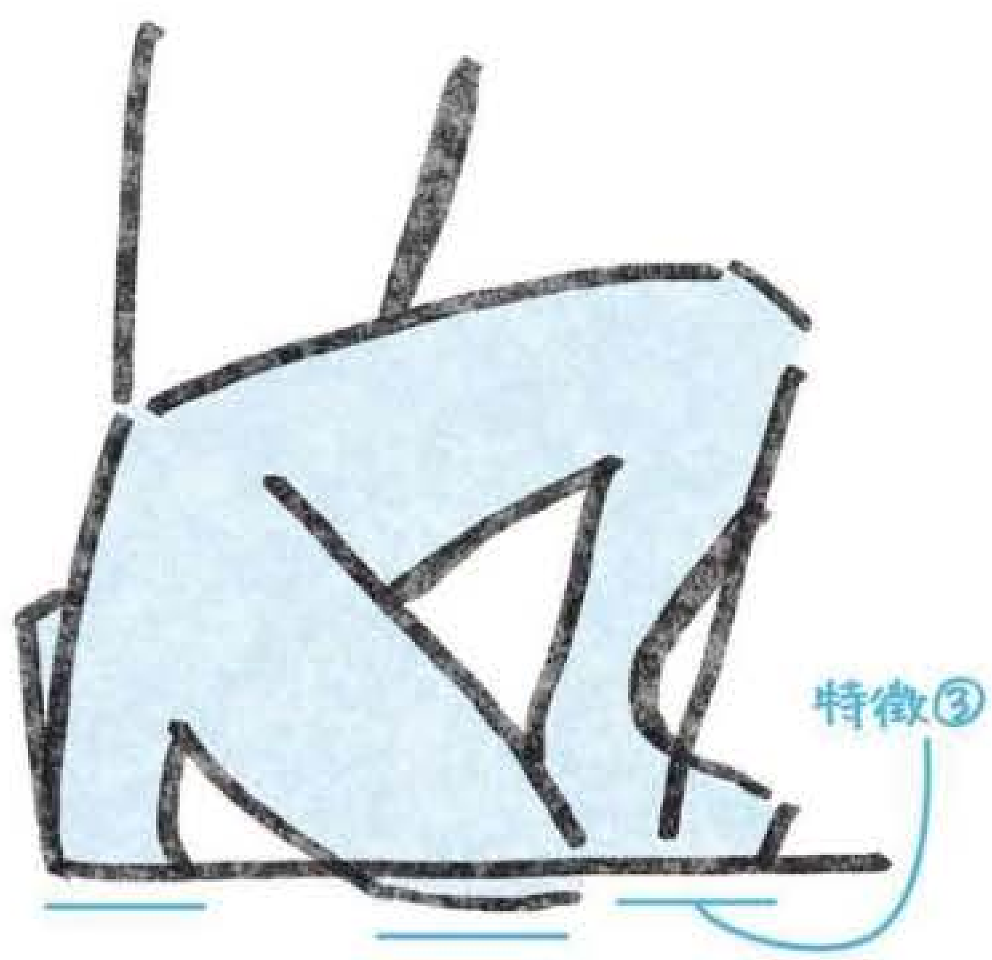
〚シルエット〛

特徴②を意識して、
大まかにシルエットを描きます。
このシルエットの中に脚を描く
イメージを持つことが大切です。



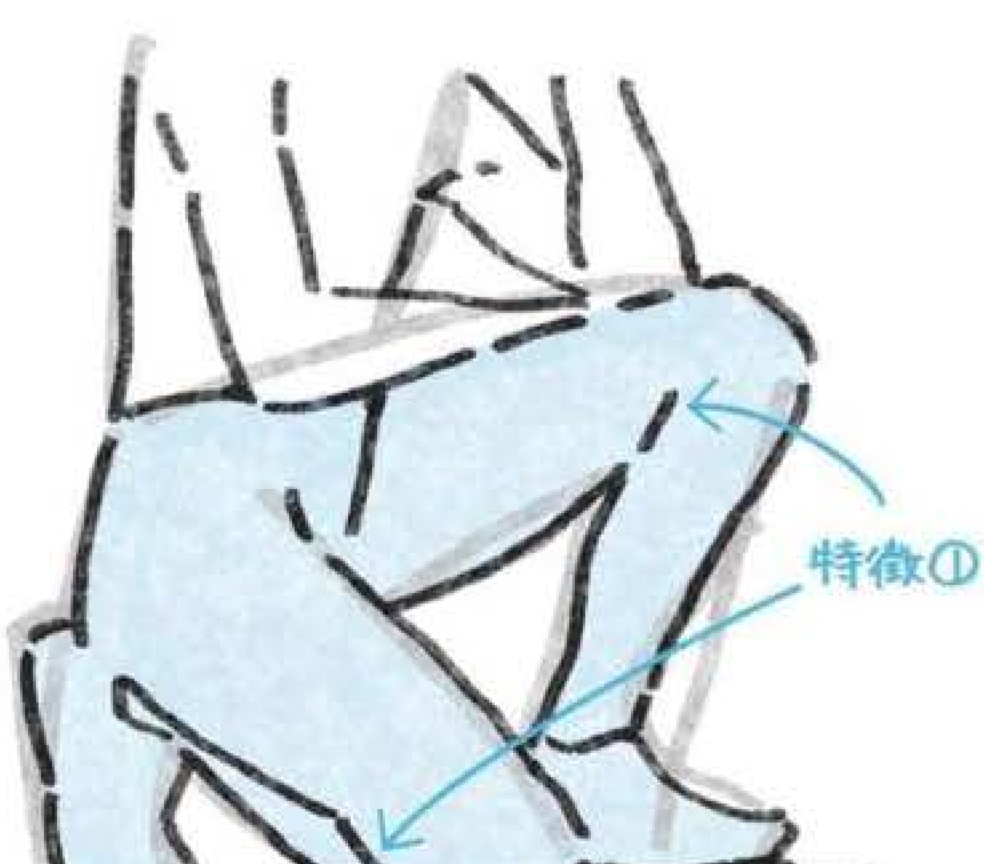
〚アタリ〛

特徴③を意識して、
アタリを描いていきます。
シルエットの中を仕切るように、
曲げた足を描いていきましょう。



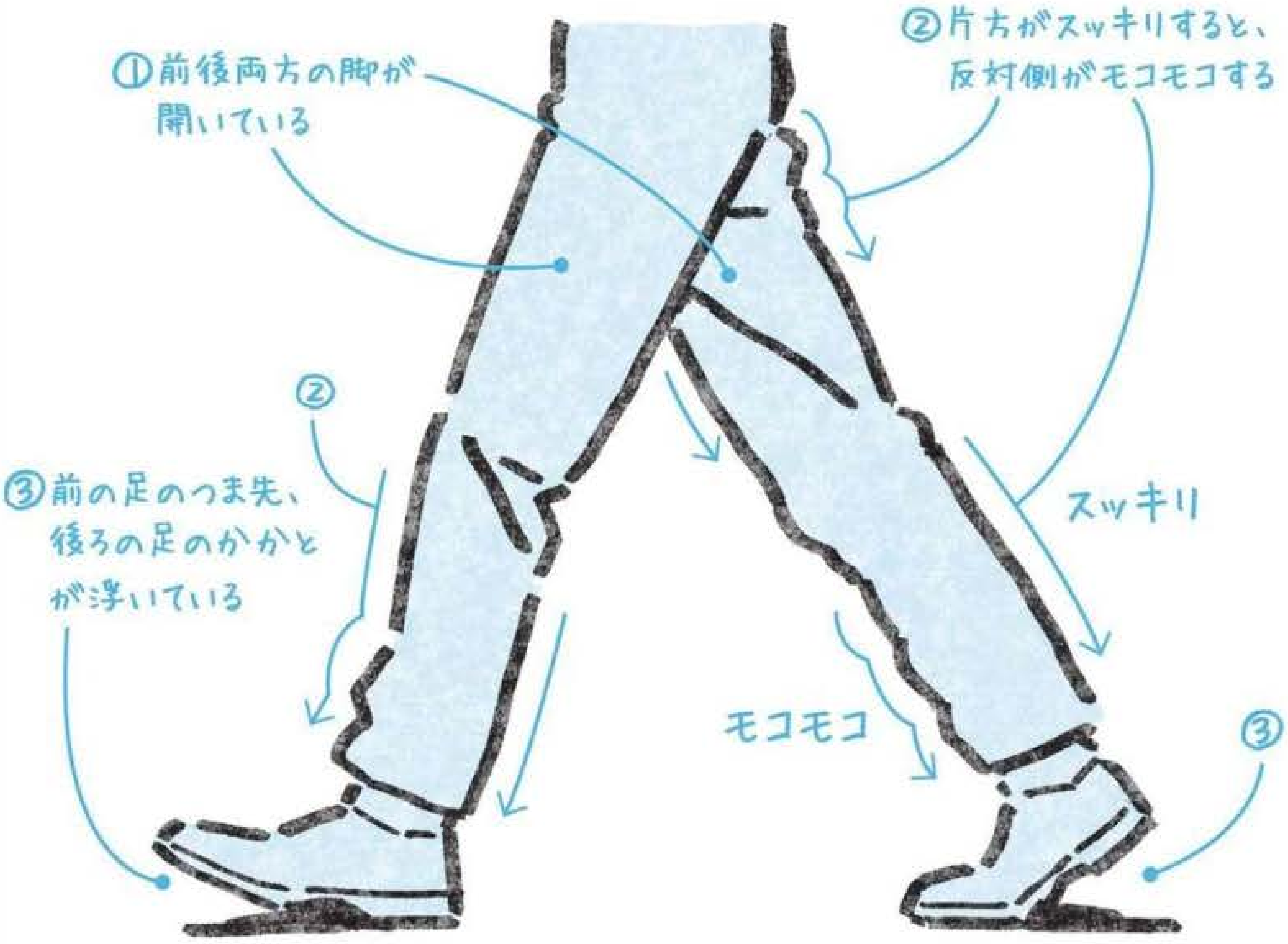
〚ディテール〛

シルエットとアタリを目印にして、
脚を描きます。特徴①を意識して
ちょっとシワを描き込むだけで、
脚を曲げている感じが伝わりやすく
なります。



歩く脚っぽく描きたい！

観察してわかる3つの特徴

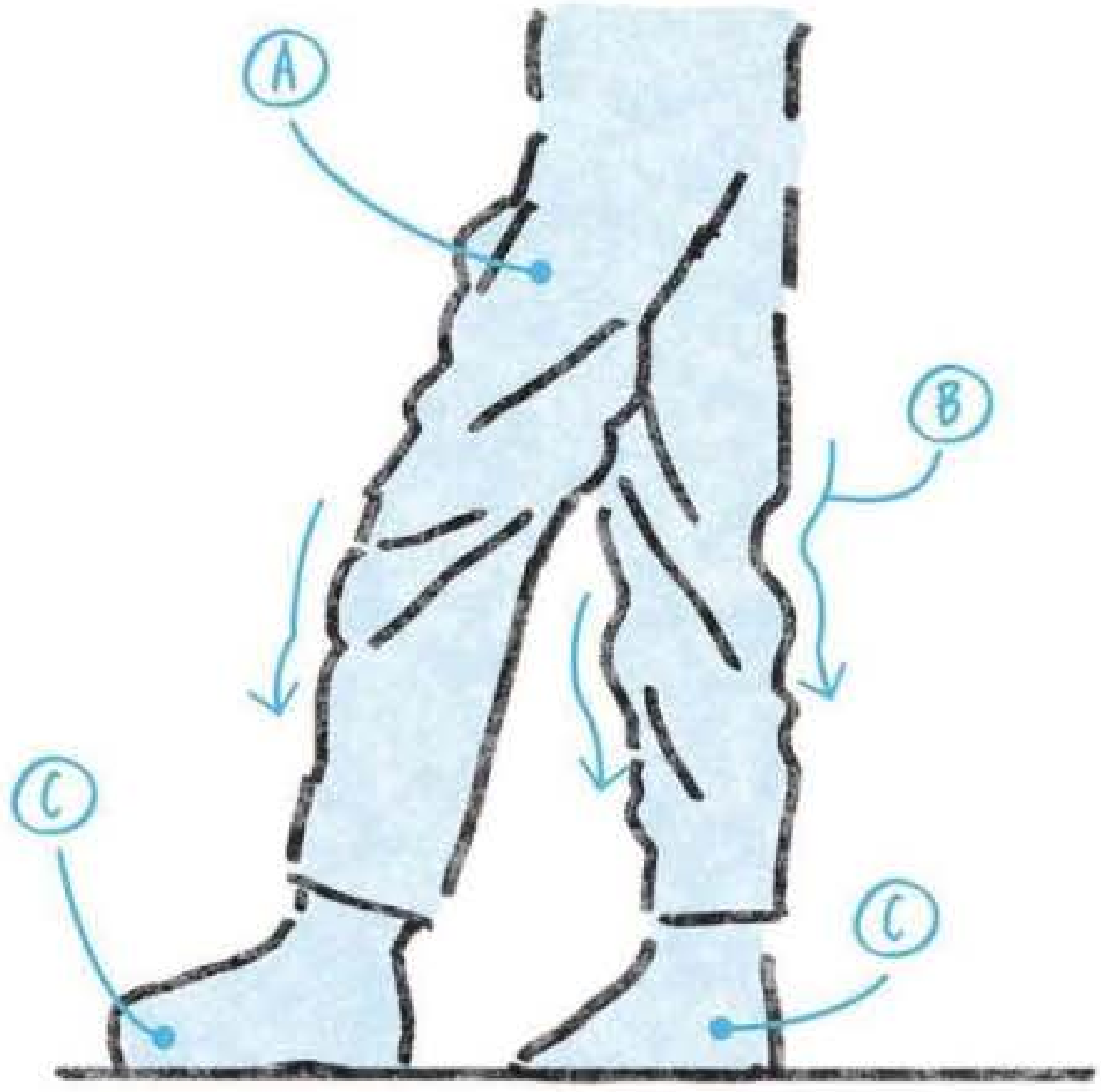


特徴を無視すると……？

Ⓐ片方の脚しか開いてないので、動いているように見えない

Ⓑ服のシルエットにメリハリがないので、身体の動きが伝わりにくい

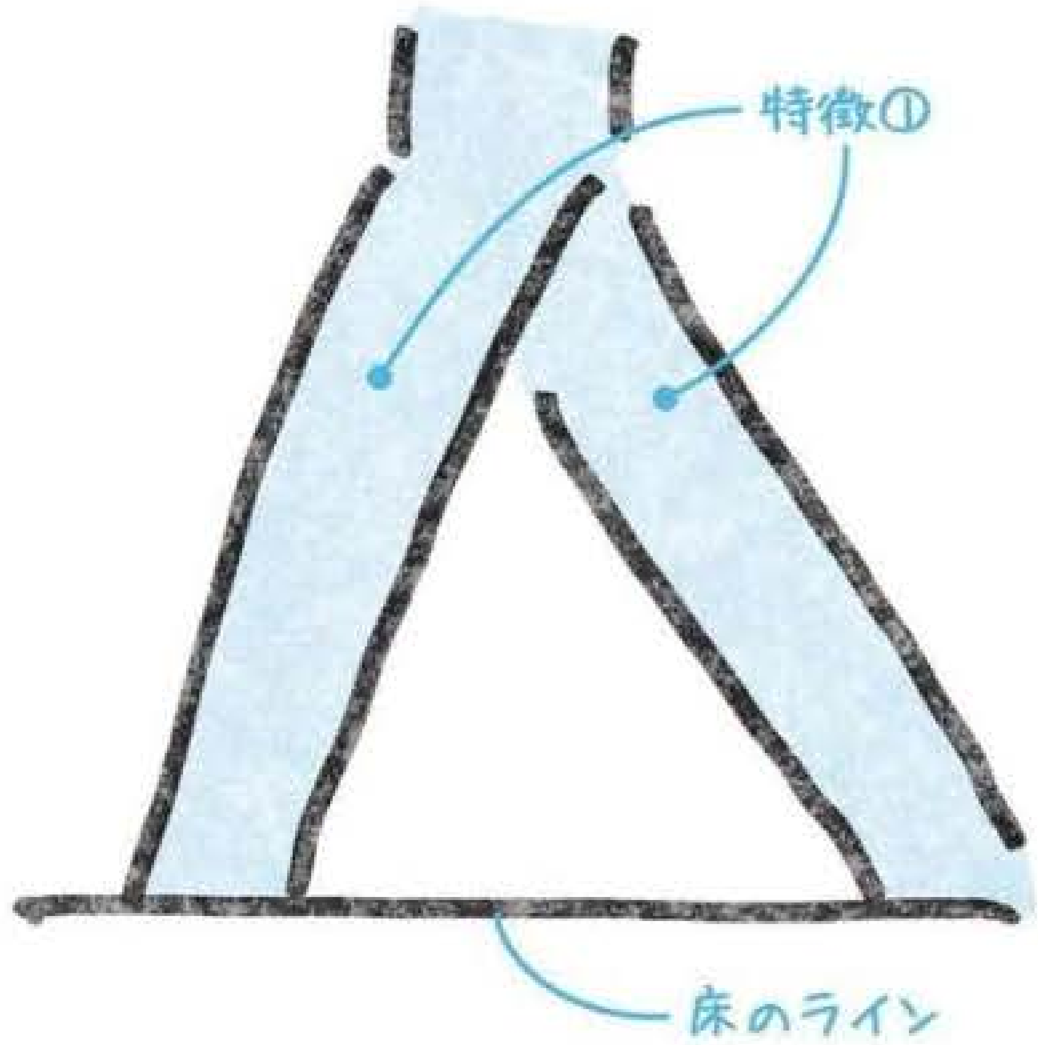
Ⓒ足が地面にくっついているので、歩いているように感じられない



描いてみよう!!

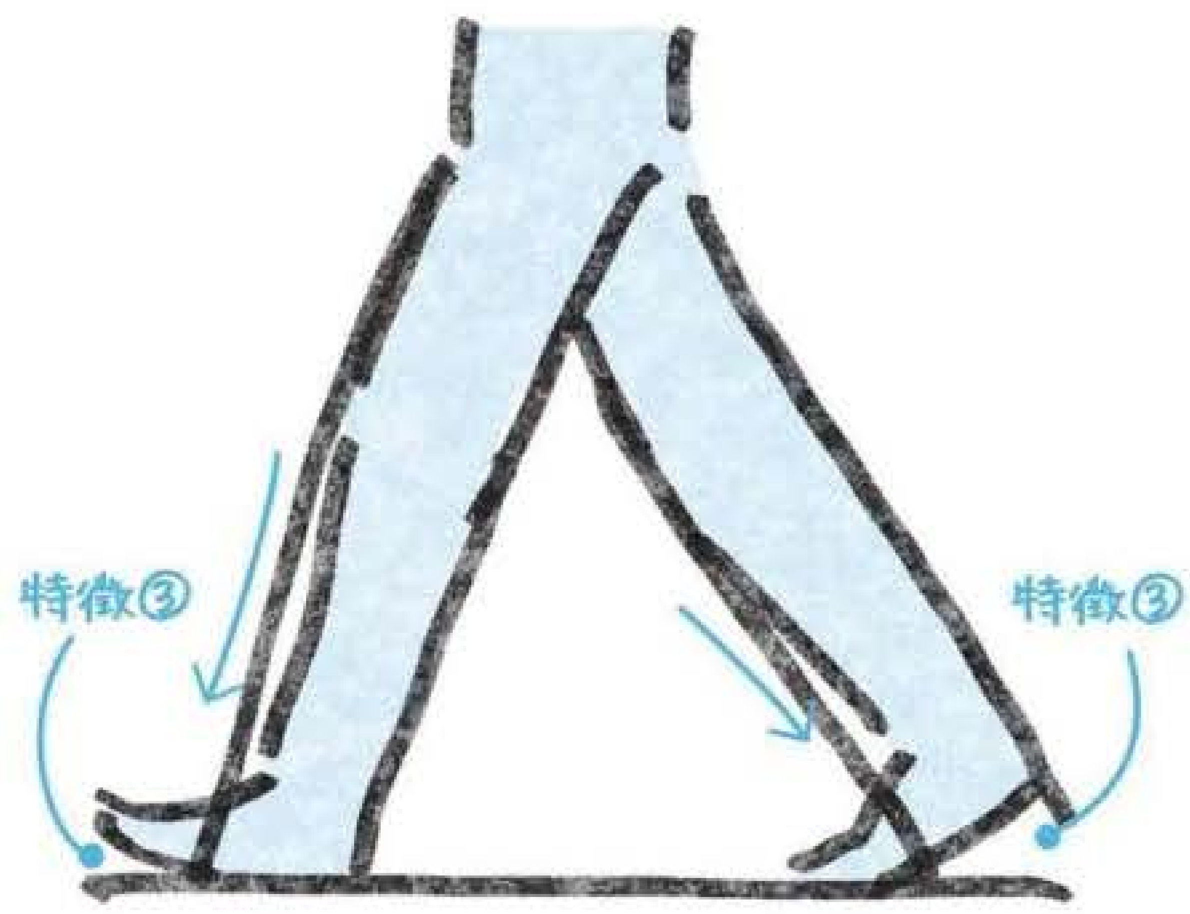
【シルエット】

特徴①を意識して、シルエットを描きます。床のラインと両足をつけることが大切です。
これができれば立っている印象は伝わります。



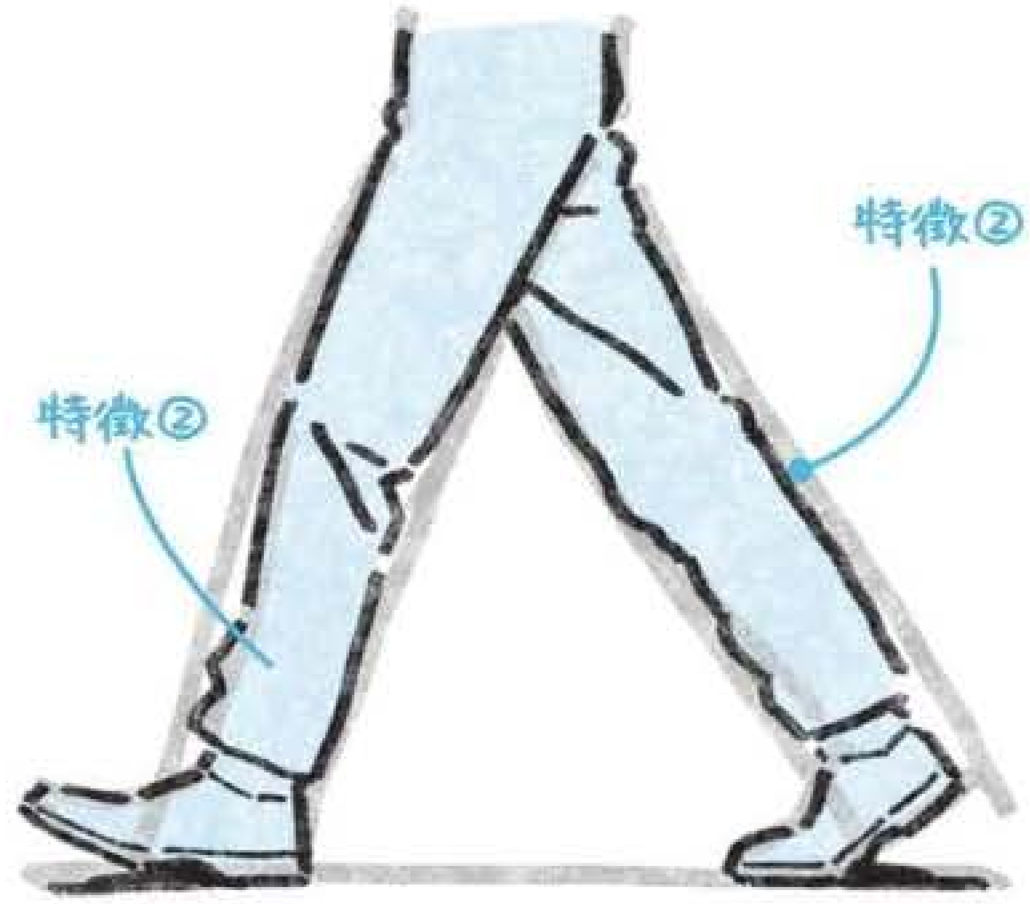
【アタリ】

特徴③を意識して、アタリを描きます。足はしっかり浮かせてください。ヒザ〜足までを反ったようなカーブで描くと、それっぽさが増しますよ!



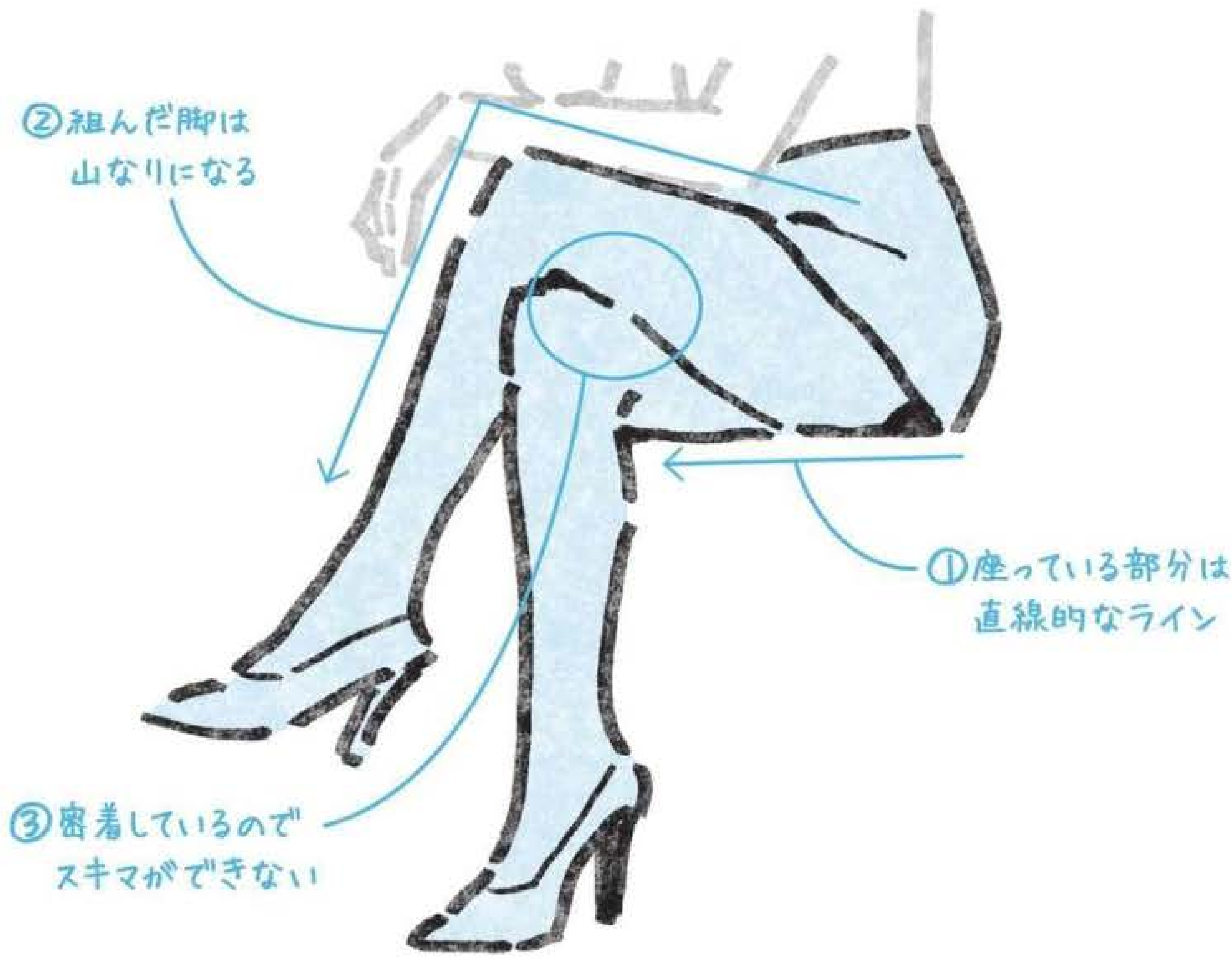
【ディテール】

シルエットとアタリを目印にして、脚を描きます。特徴②を意識して服を描くと、よりそれっぽく見えます。
靴はしっかり描かなくても「歩いている」ことは伝わるので、無理しなくても大丈夫です。



組んだ脚っぽく描きたい！

観察してわかる3つの特徴

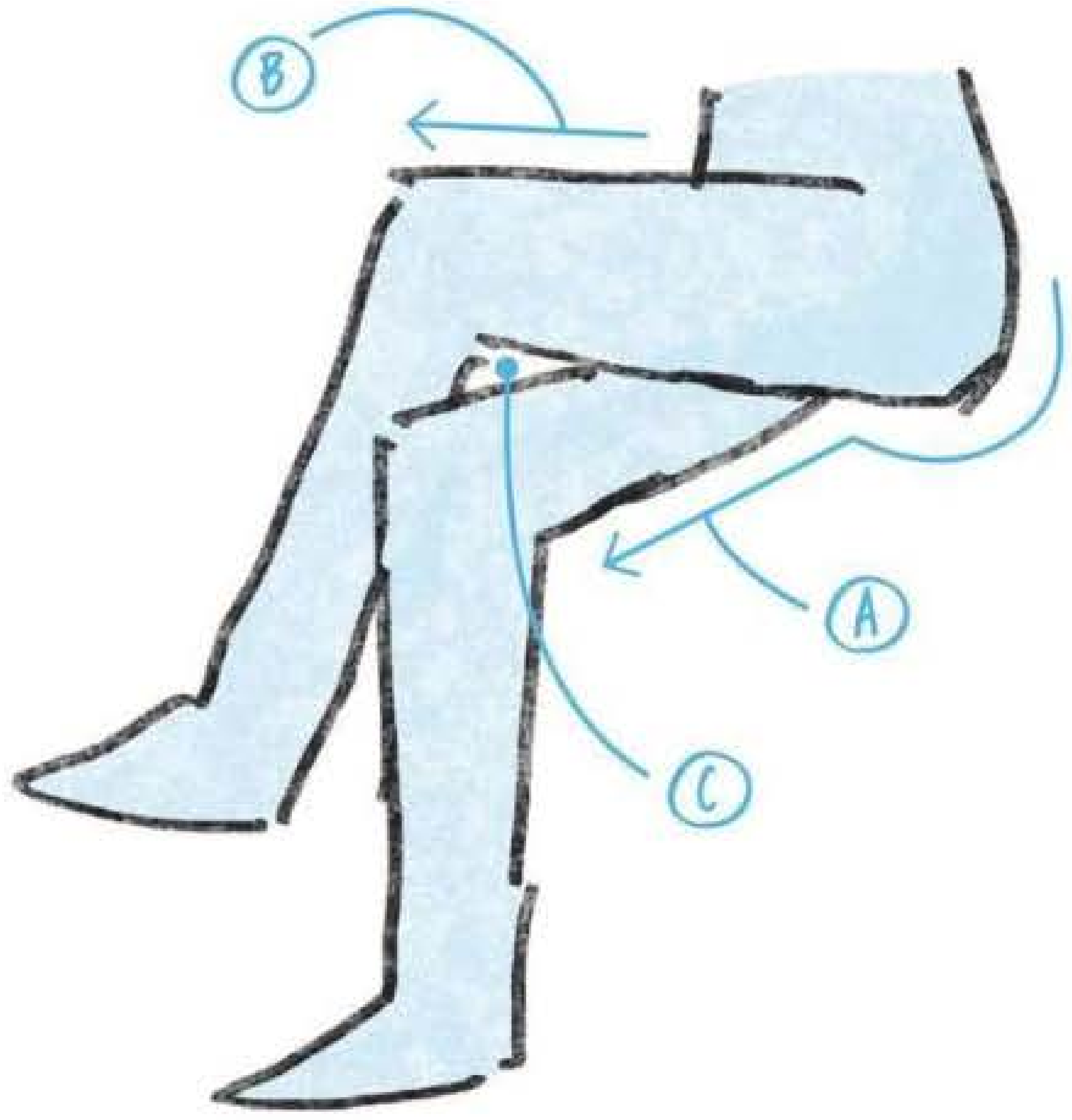


特徴を無視すると……？

Ⓐお尻の凹凸がわかるので、
座っているように見えない

Ⓑ組んだ脚が横に伸びているので、
下の脚を描くスペースが
なくなってしまう

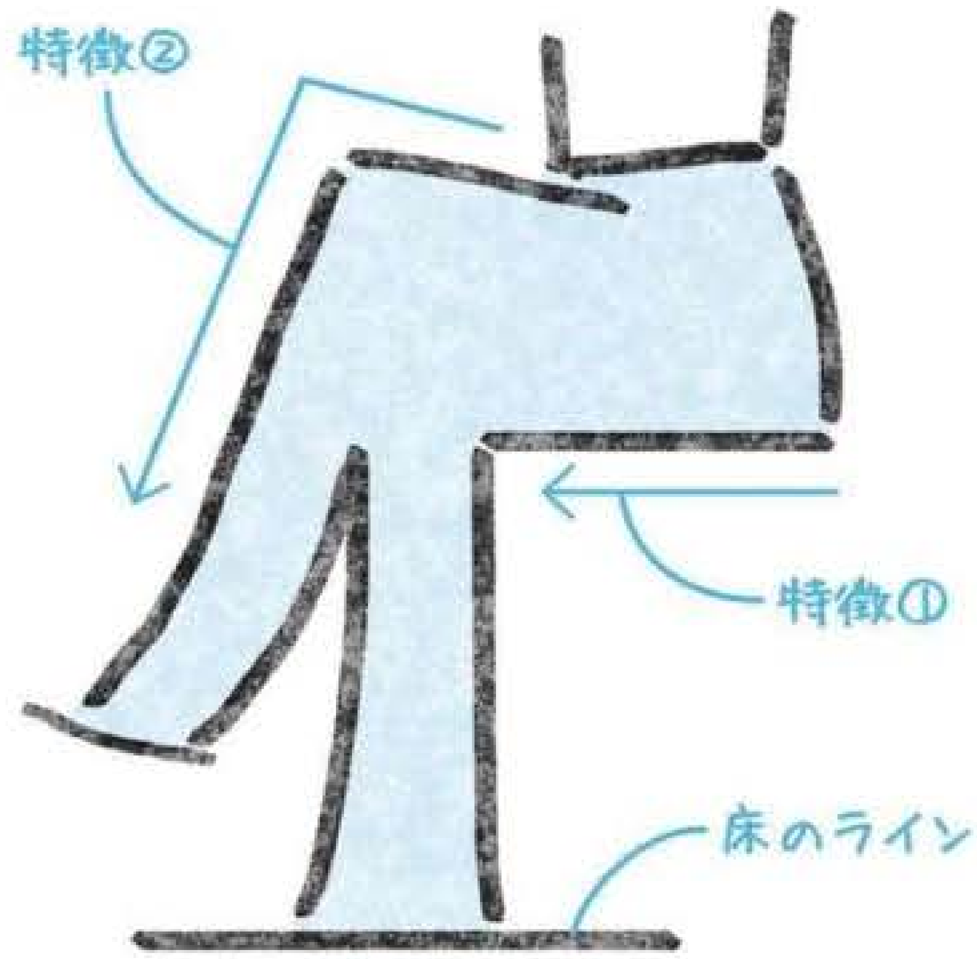
Ⓒ脚の間にスキマがあるので、
組んで密着しているように見えない



描いてみよう!!

【シルエット】

特徴①・②を意識して、
シルエットを描きます。
座っているラインと床のラインを
揃えるだけで、かなりそれっぽく
見えるはずです。



【アタリ】

特徴③を意識して、アタリを
描いていきます。組んだ脚を描くと、
支えている脚も同時に描くことが
できます。



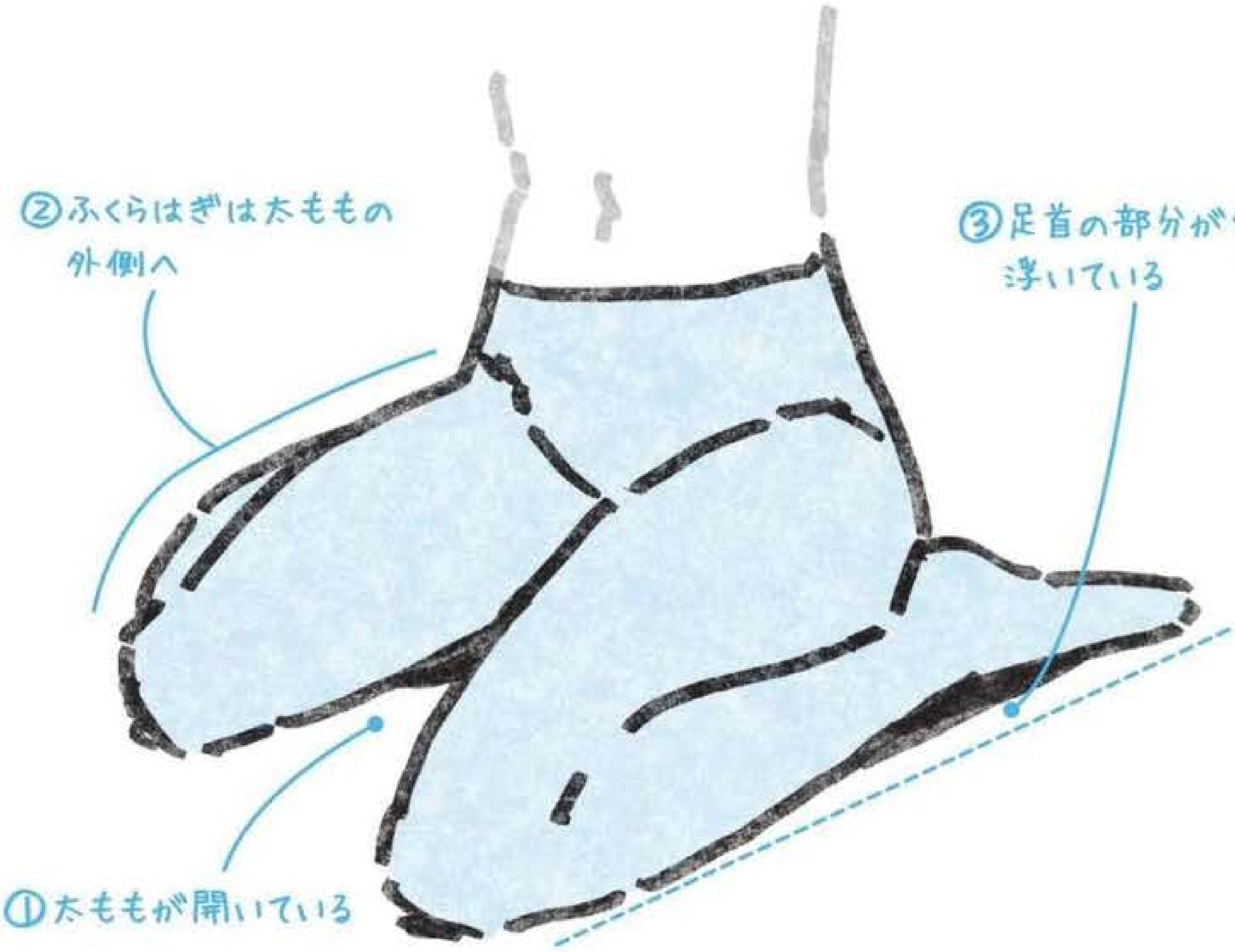
【ディテール】

シルエットとアタリを目印にして、
脚を描きます。反ったラインを
意識して足首のくびれをつくると、
さらにそれっぽくなりますよ。



女の子座りの脚っぽく描きたい！

観察してわかる3つの特徴

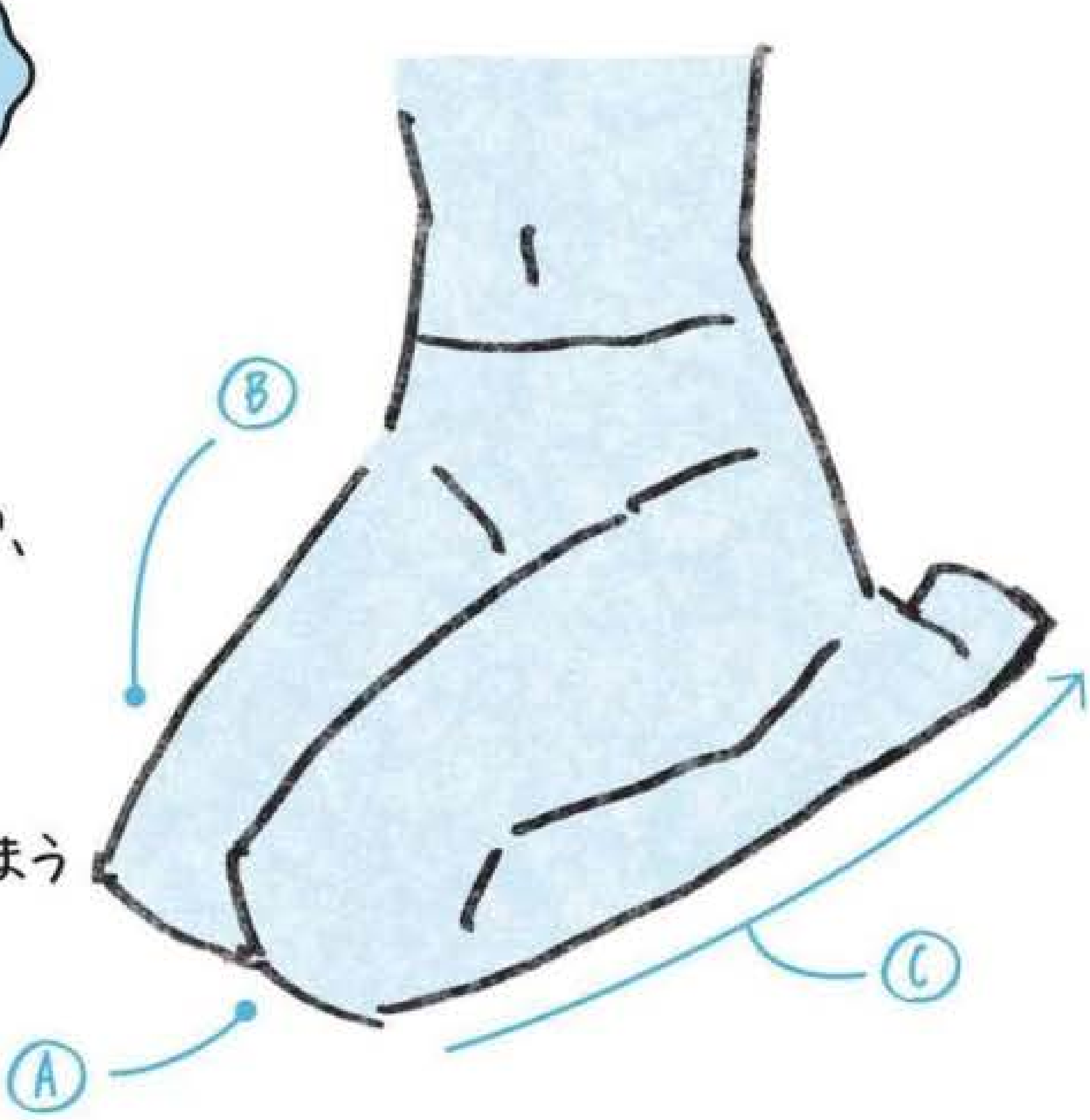


特徴を無視すると……？

Ⓐ太ももが閉じているので、正座のポーズに見えてしまう

Ⓑふくらはぎが太ももの下にあるので、女の子座りのポーズに見えない

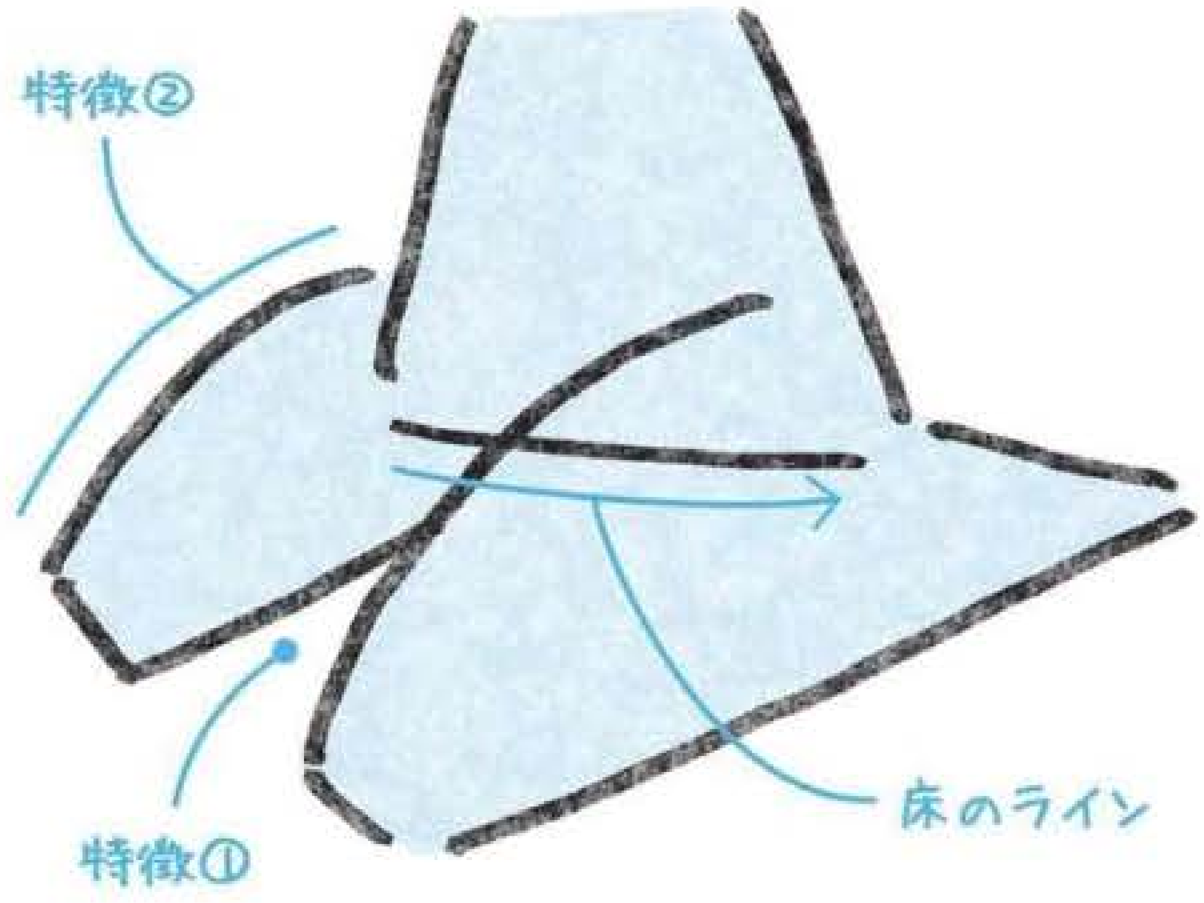
Ⓒ足首の部分が浮いていないので、脚が潰れたような印象になってしまう



描いてみよう!!

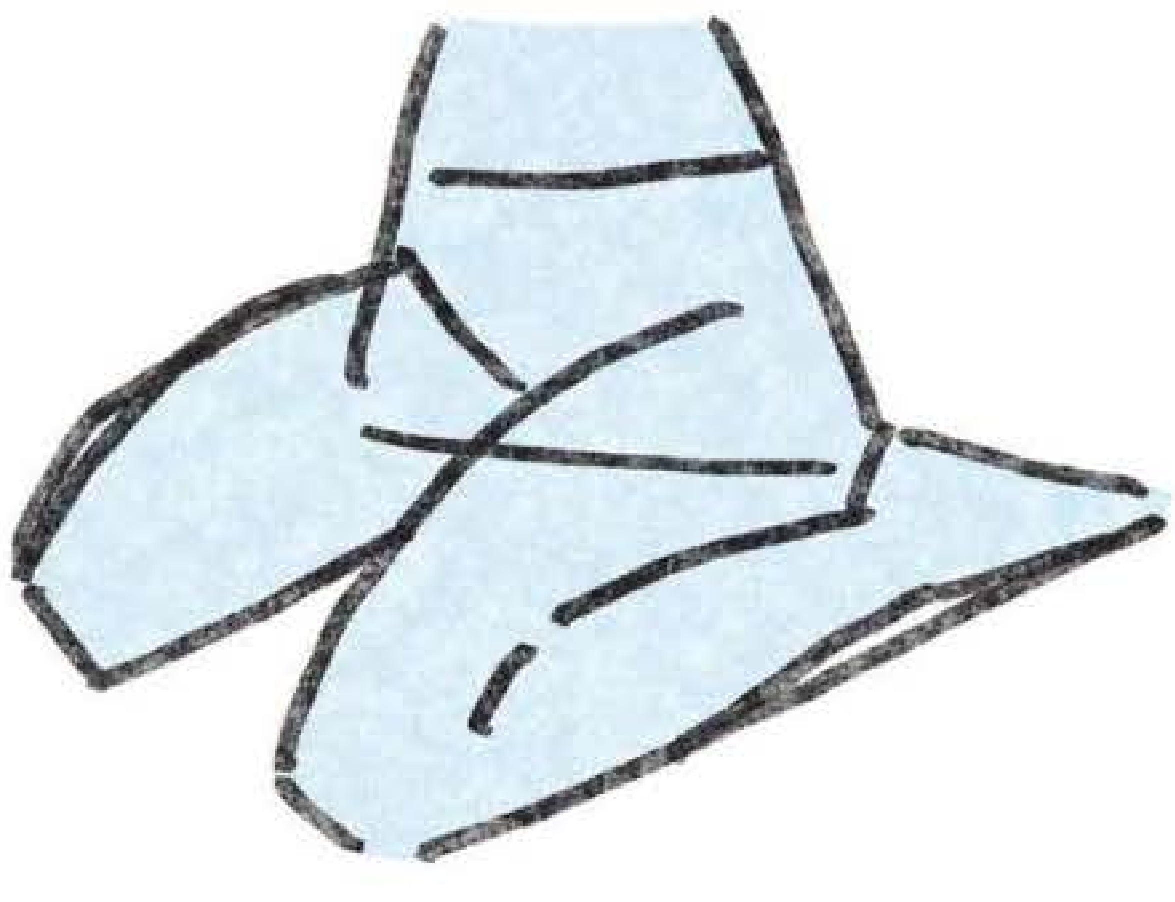
〚シルエット〛

特徴①・②を意識して、シルエットを描きます。お尻の下に床のラインが隠れていますが、描いておいたほうが描きやすいかと思います。



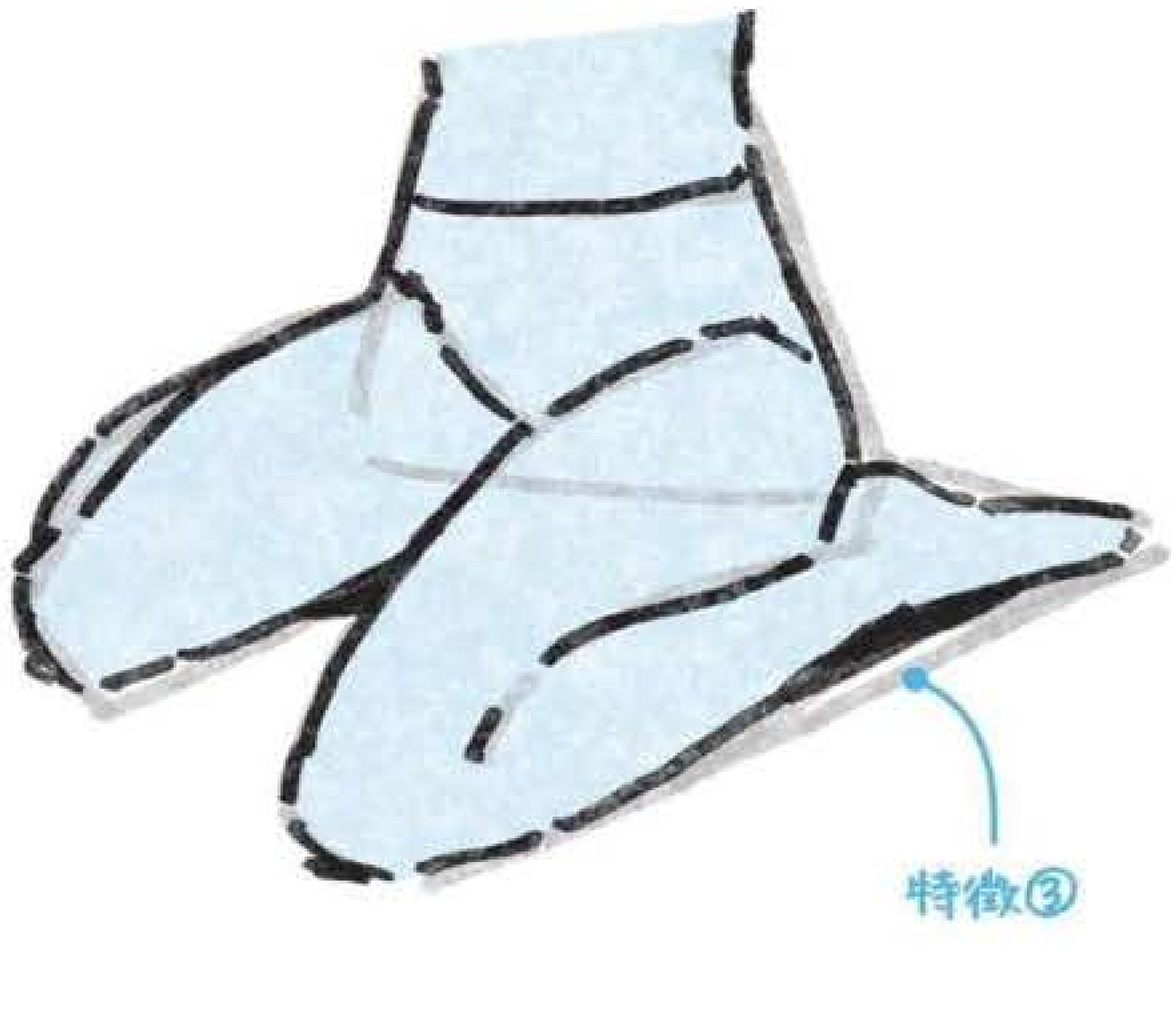
〚アタリ〛

シルエットの中を分けるようにアタリを描きます。かなりポーズがわかりやすくなってきました。



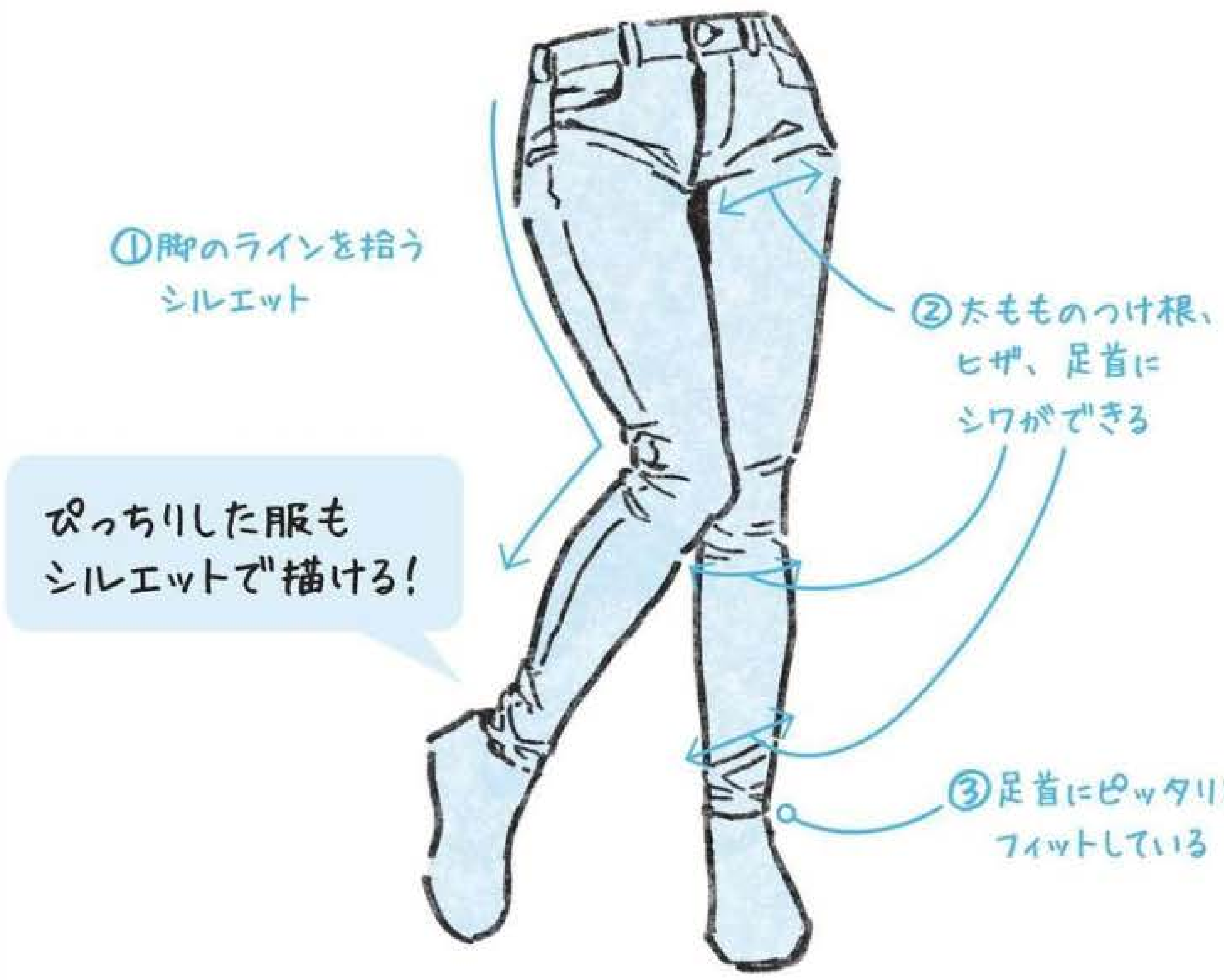
〚ディテール〛

シルエットとアタリを目印にして、脚を描きます。特徴③を意識して、少しだけカゲを描くとそれっぽく見えると思います。



スキニーパンツっぽく描きたい！

観察してわかる3つの特徴

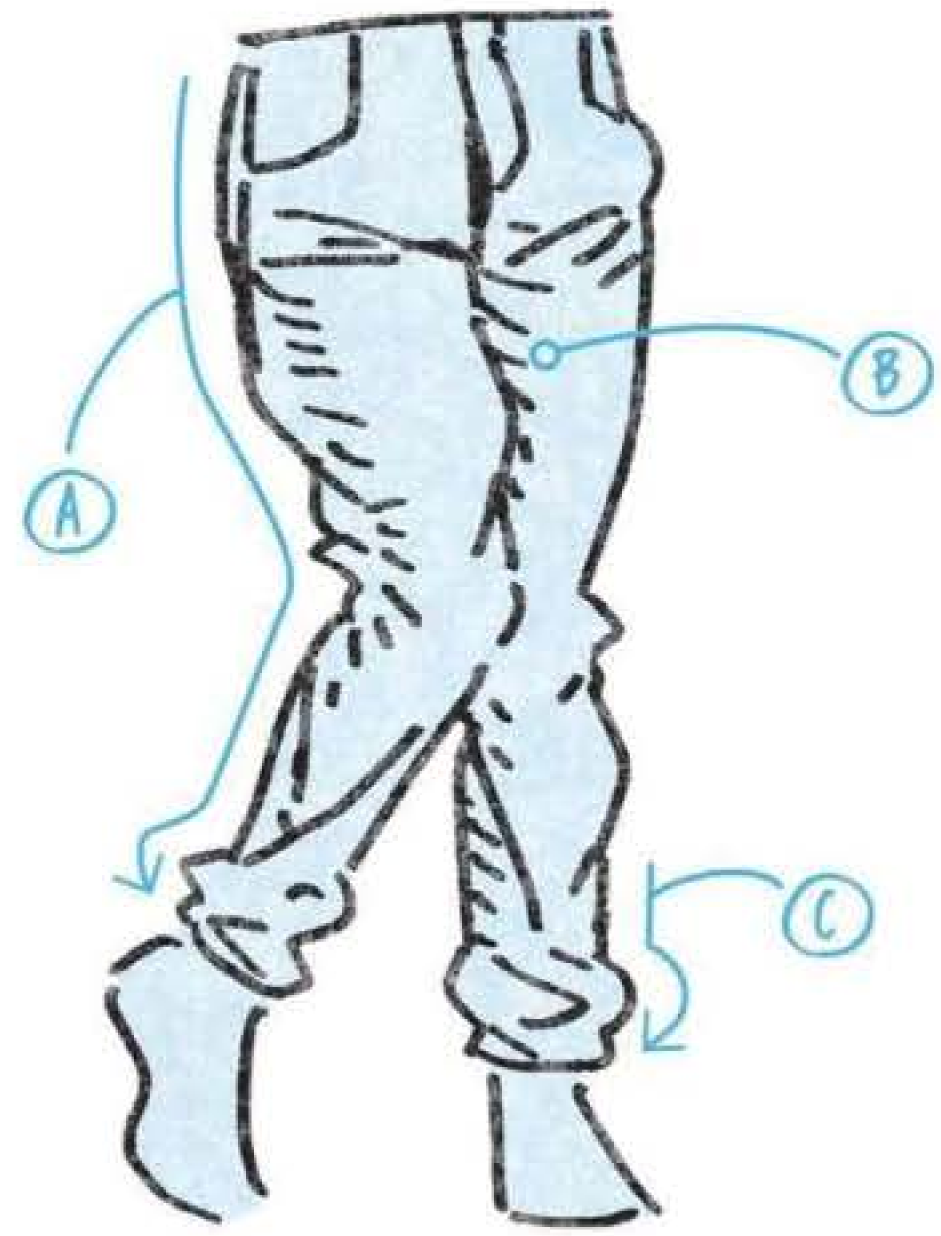


特徴を無視すると……？

Ⓐ脚のラインを拾っていないので、
普通のパンツに見える

Ⓑ細かいシワも全部描いているので、
ゴチャゴチャした印象になってしまう

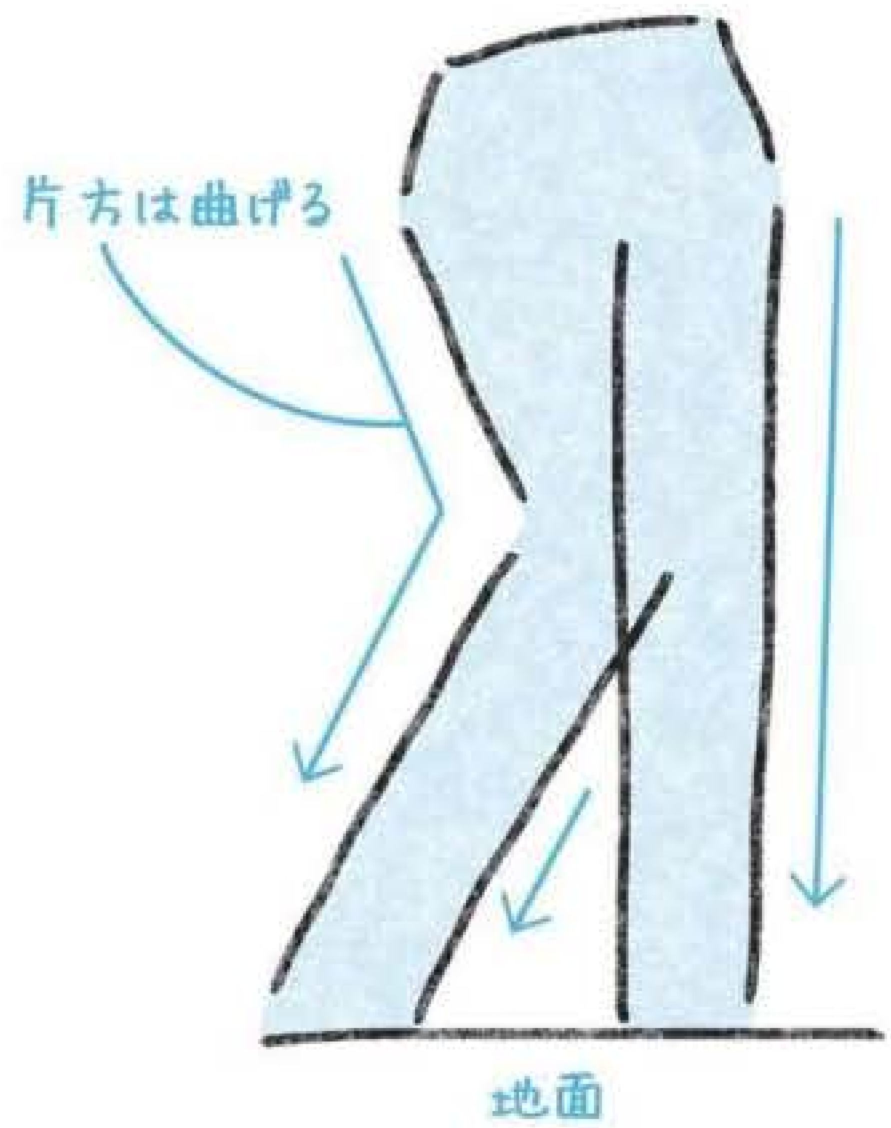
Ⓒ足首がブカブカしているので、
フィットしているように見えない



描いてみよう!!

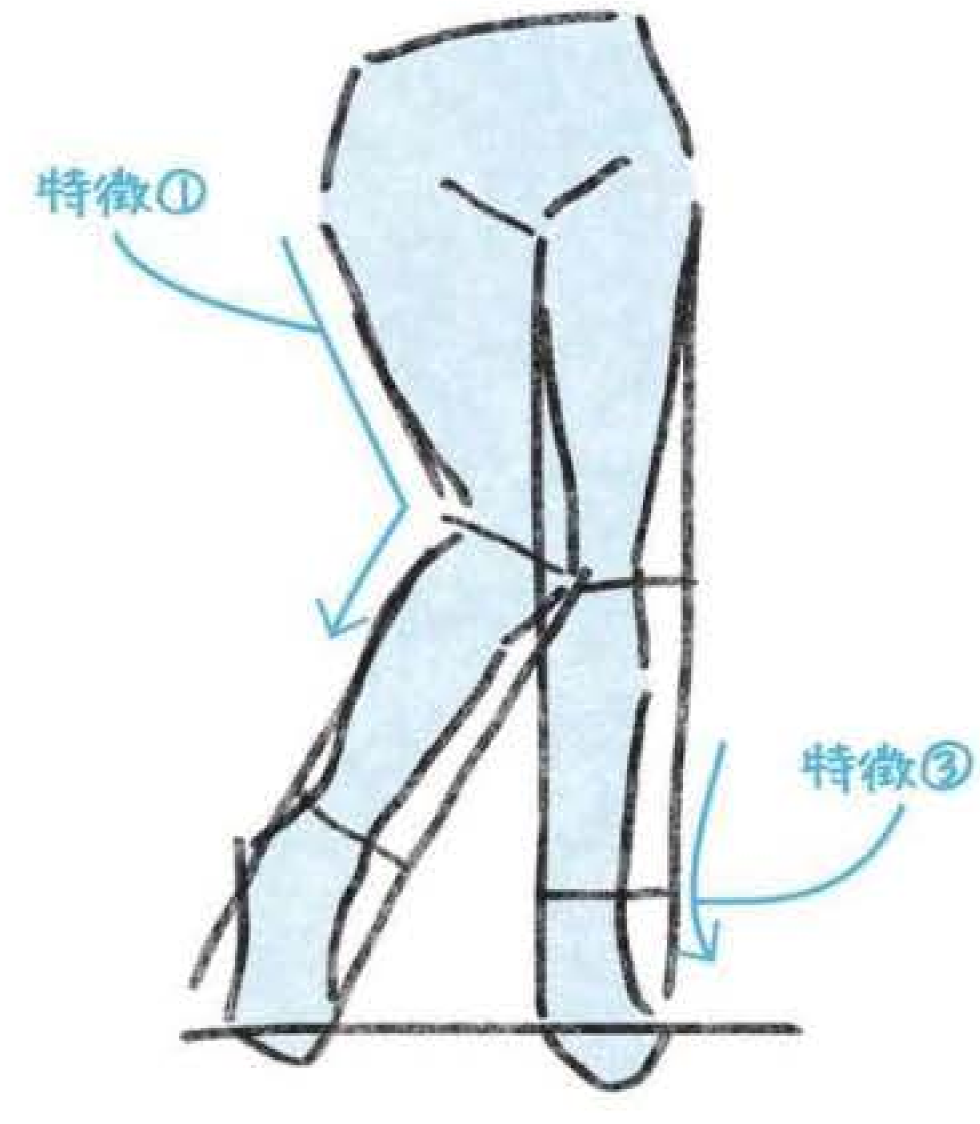
【シルエット】

立つ脚(→P.116参照)と同じように、地面を描いてから脚のシルエットを描きます。今回は片方を曲げていますが、長さなどの細かい部分は後で調整できるので、気にしなくてOKです!



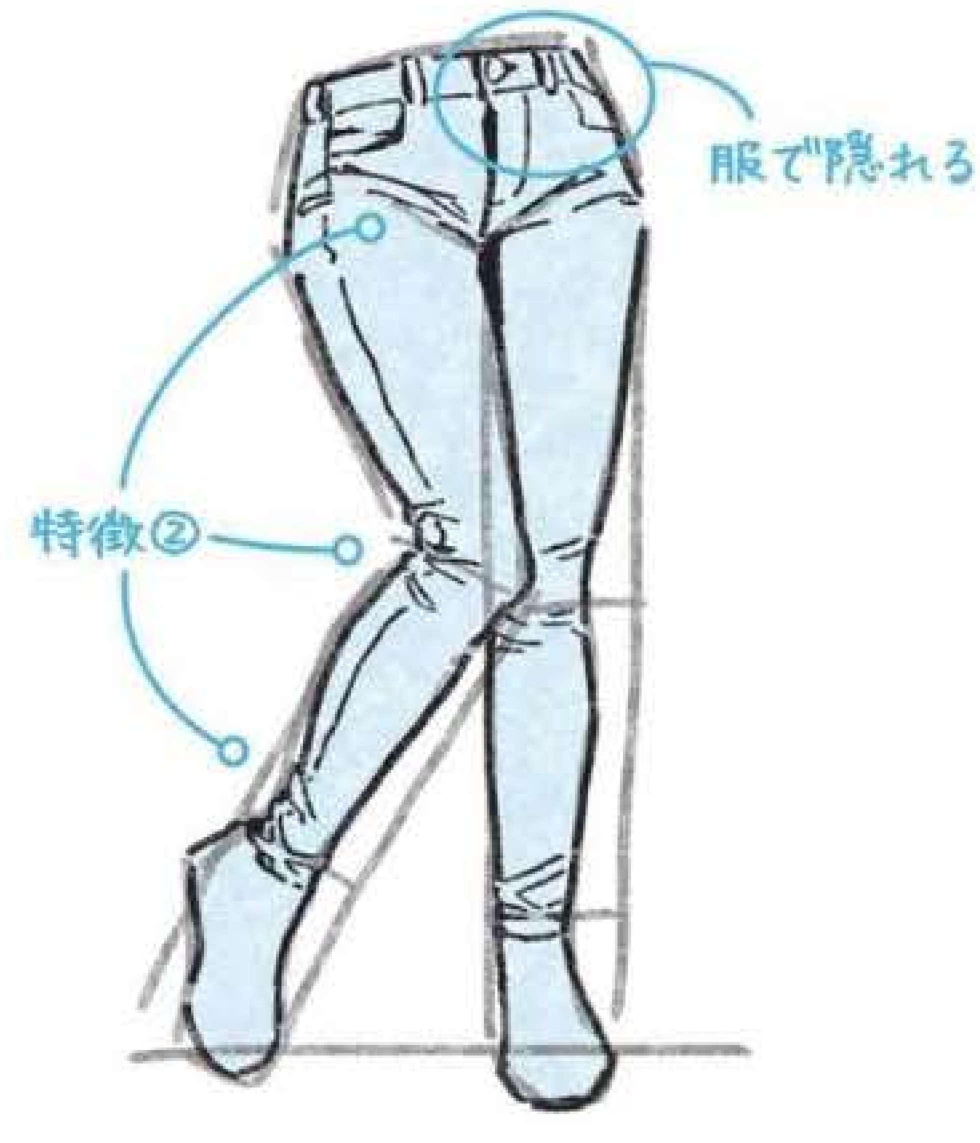
【アタリ】

脚のアタリを描いていきます。特徴①・③を意識して、筋肉のラインがわかるように描きましょう。慣れないうちは、ヒザや足首の位置を決めてから描くと良いですよ。



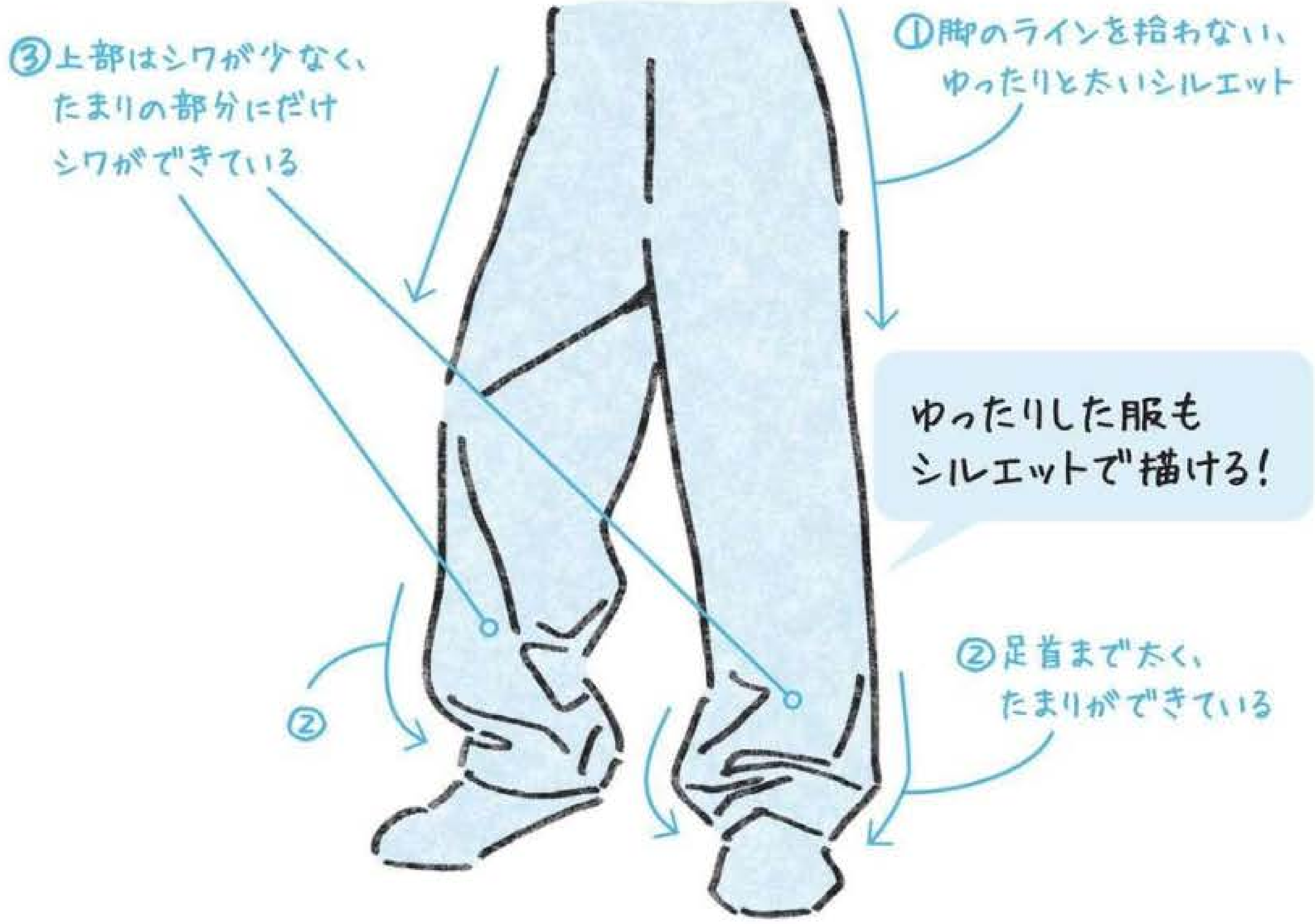
【ディテール】

シルエットとアタリを目印にして、脚を描きます。特徴②を意識して、股、ヒザ、足首にシワを描き込みます。服で隠れる部分は、無理に描こうとしなくても大丈夫です!



ゆったりパンツっぽく描きたい！

観察してわかる3つの特徴



特徴を無視すると……？

Ⓐ脚のラインを拾っているので、
ゆったりとした印象が弱くなっている

Ⓑ足首だけ太くなっているので、
足首が悪目立ちしている

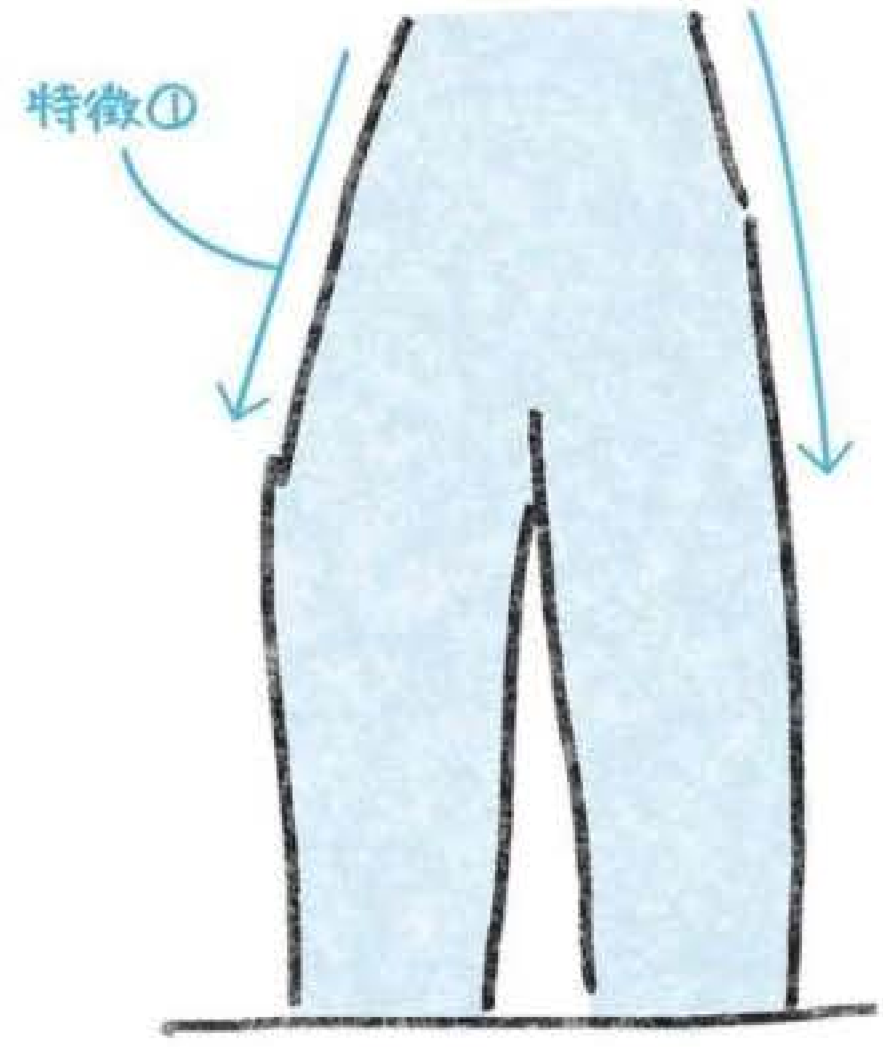
Ⓒたまり以外の部分にシワがあるので、
硬い素材に見える



描いてみよう!!

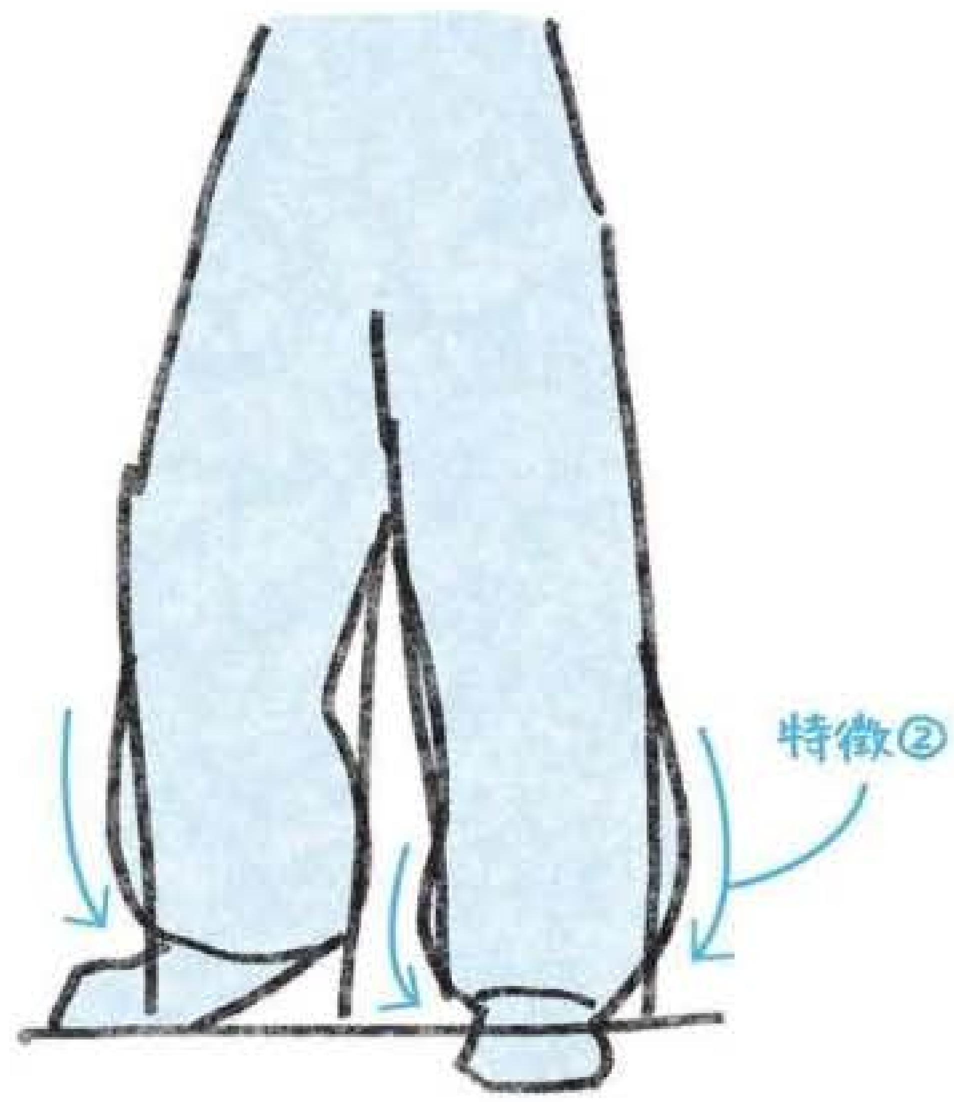
〚シルエット〛

まずは特徴①を意識して、
シルエットを描きます。
今回はゆったりしたパンツなので、
ザックリとためにに描いてもOKです！



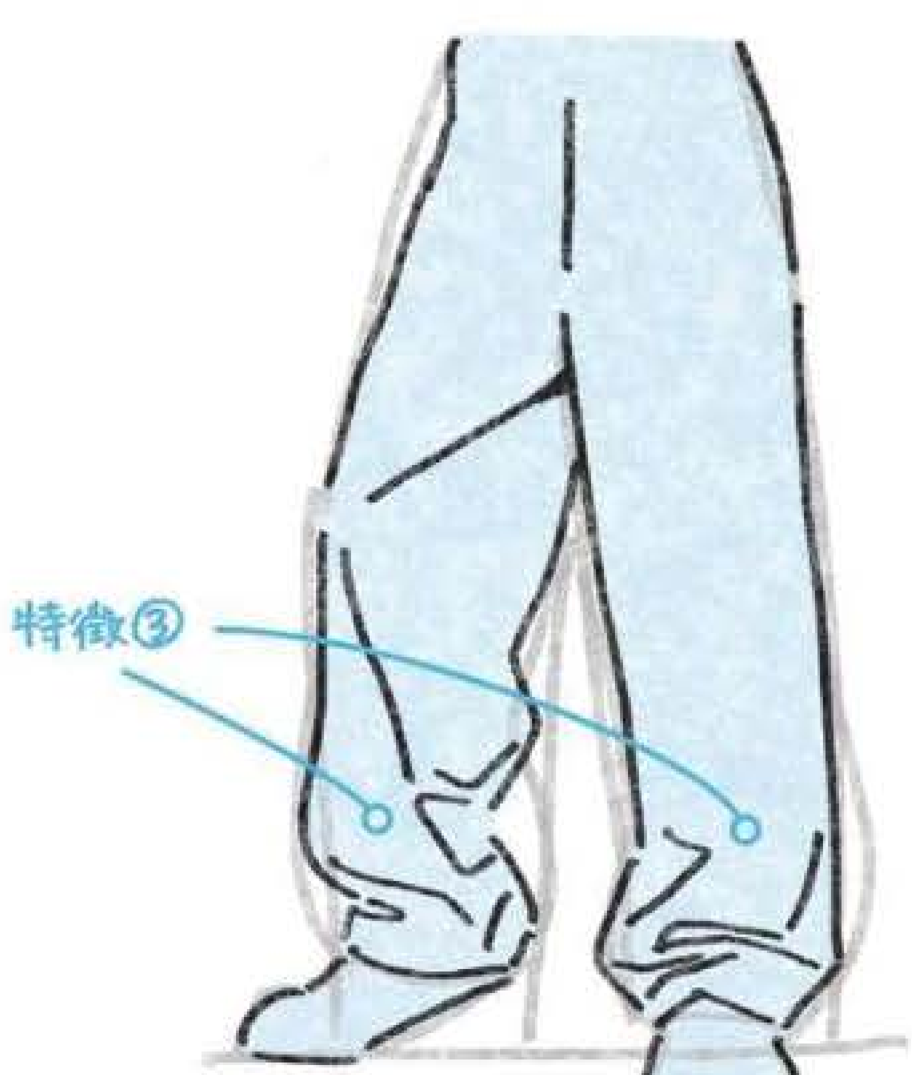
〚アタリ〛

特徴②を意識して、脚のアタリを
描きます。足首が見えないように
丸くダボダボさせると、
よりそれっぽく見えます。



〚ディテール〛

シルエットとアタリを目印にして、
脚を描きます。特徴③を意識して、
たまりの部分にシワを描くと、
柔らかい印象が強くなりますよ！



LESSON 10

全身がそれっぽく描けない！



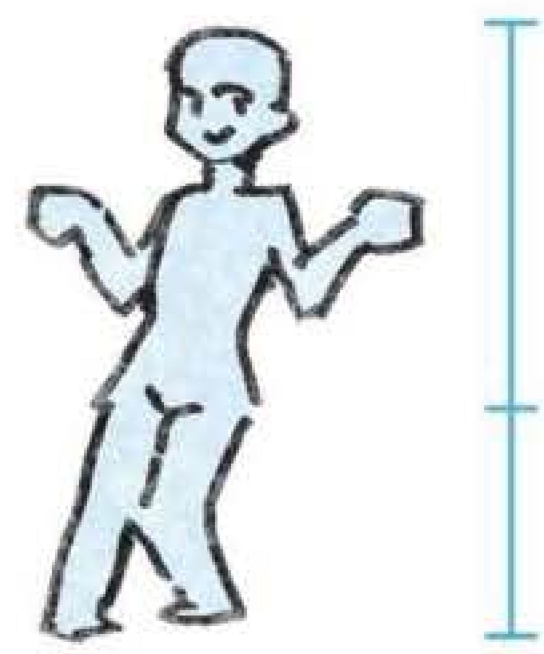
見切れッ



手や足の先が画面からはみ出てしまう……



短足ッ



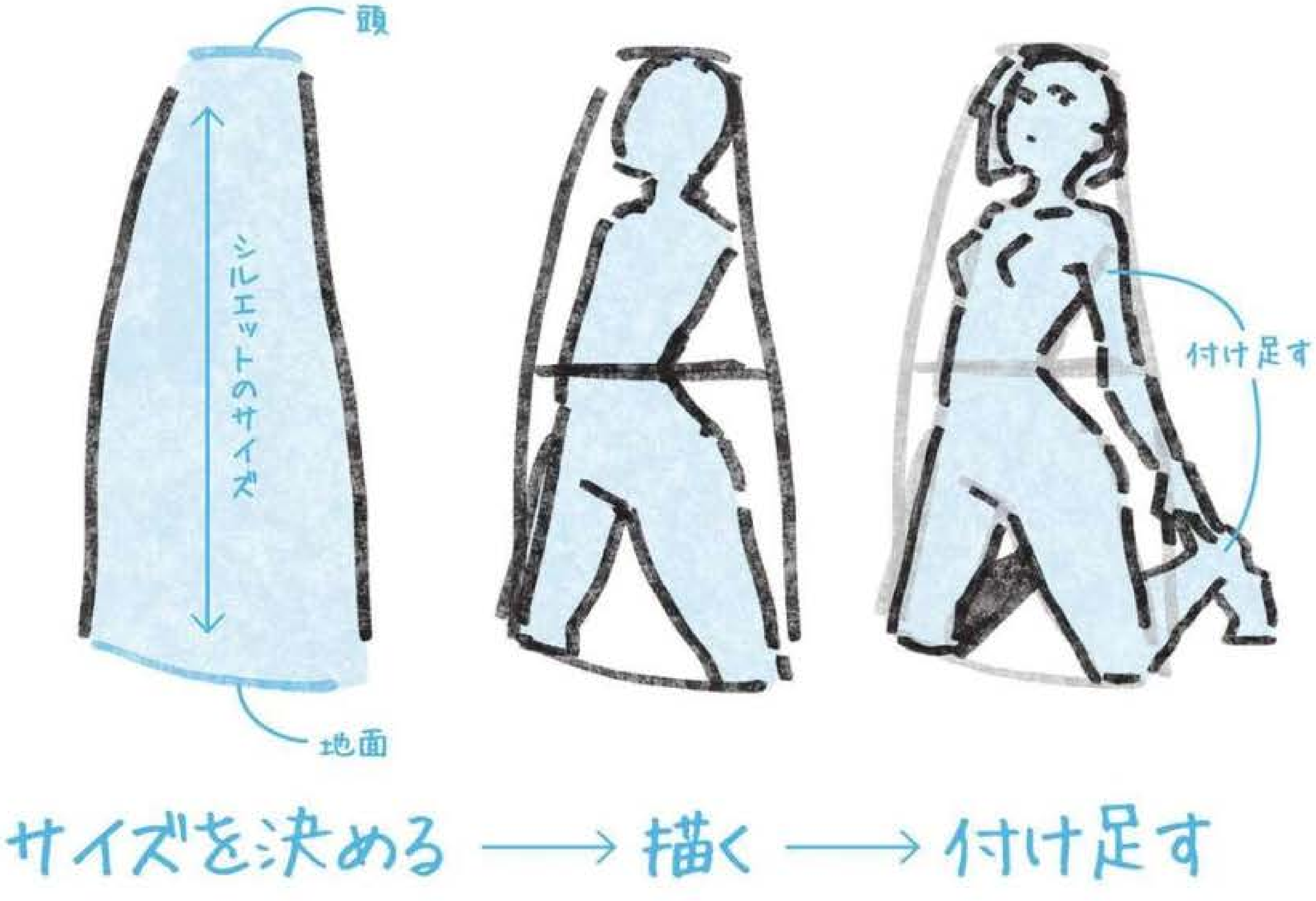
下半身が長くなったり短くなったりしちゃう……



集中力ッ



アタリを描くだけで疲れてしまう……



最初に頭と地面の位置を決めよう!!

全身ポーズも複雑だからこそ、デフォルメが重要です!
ざっくりとしたシルエットを描くためにも、最初に
頭と地面の位置を決めてください。
シルエットが決まれば、ポーズを描くことができます。
シルエットのサイズにあまり関係のないパーツは、
後から付け足しても大丈夫です。

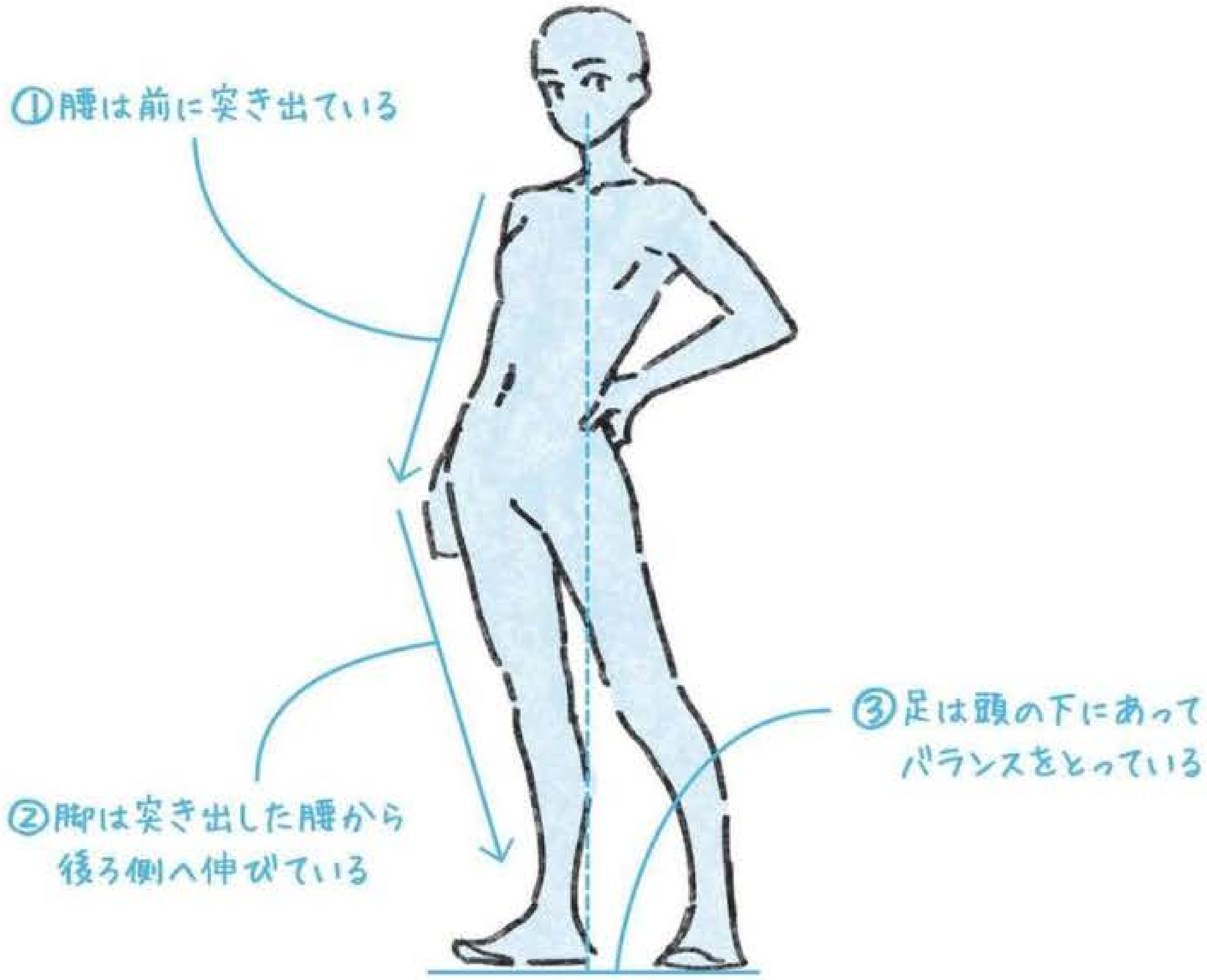


POINT

**シルエットのサイズが決まれば、
他のパーツと同じように全身が描けます!!**

立ちポーズっぽく描きたい！

観察してわかる3つの特徴

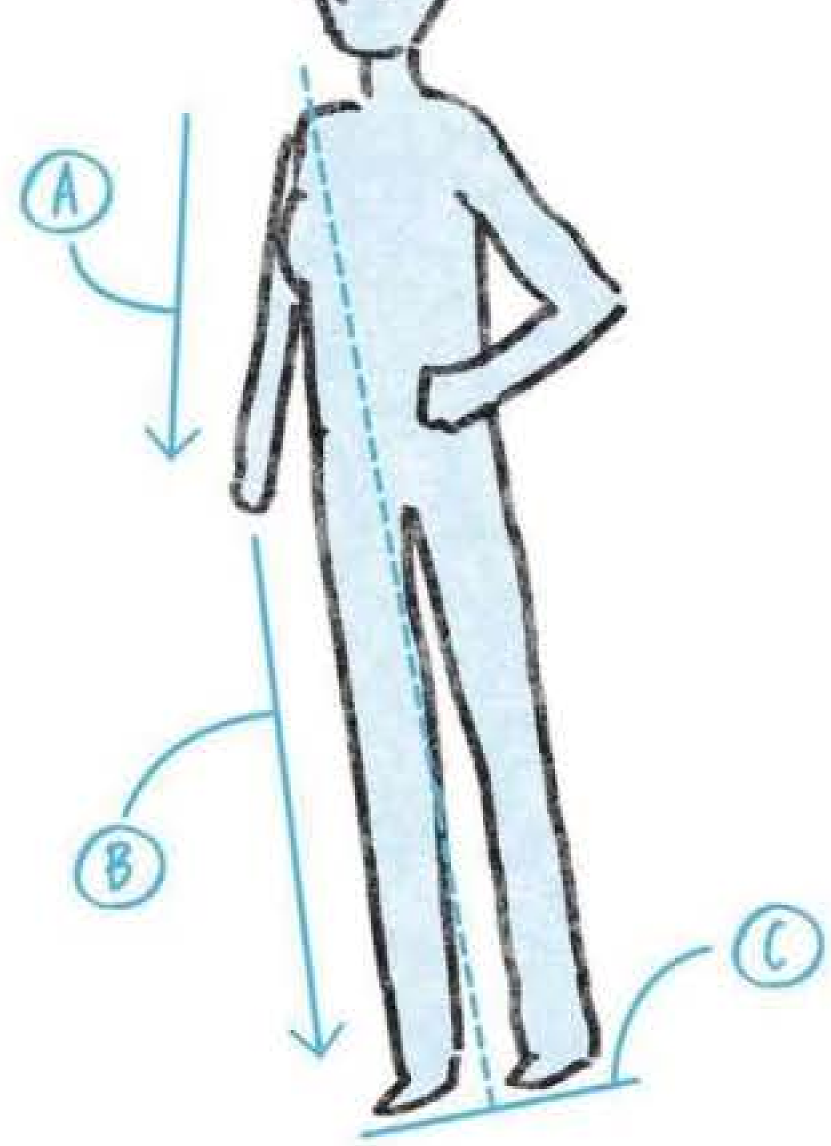


特徴を無視すると……？

Ⓐ腰が出ていないので、
ポーズが単調に見える

Ⓑ脚が腰から下に伸びているので、
棒立ちに見える

Ⓒ足が頭の下にないので、
立っているように見えない



描いてみよう!!

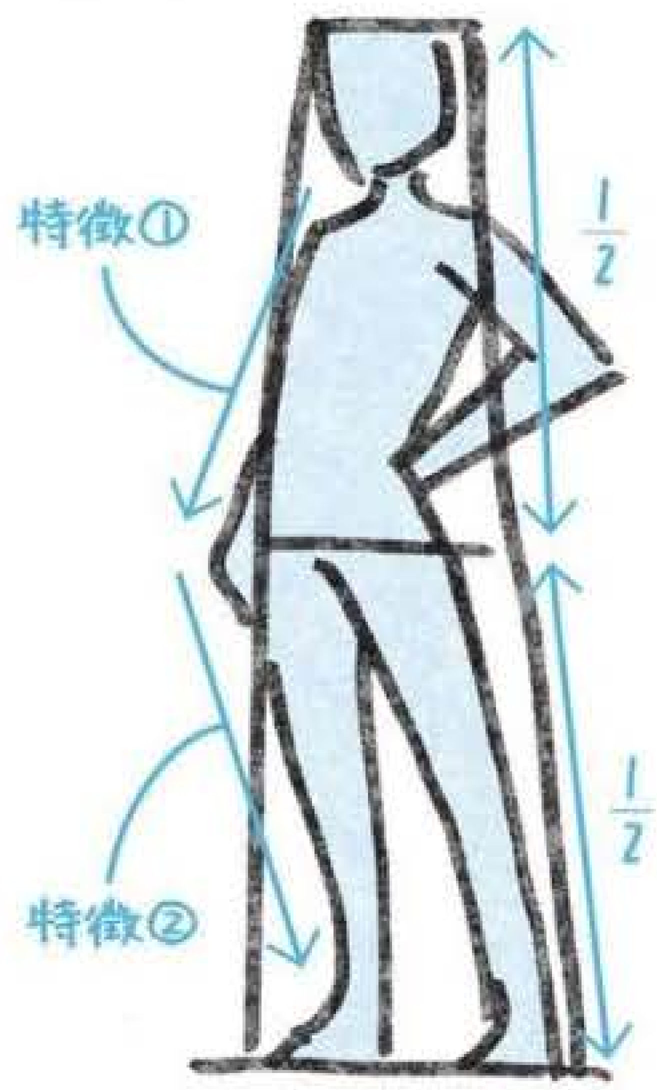
【シルエット】

全身のシルエットを描きます。
……と言っても、全身のサイズを決めるだけです。特徴③を意識して、床をまっすぐ描きます。



【アタリ】

身体のアタリを描きます。
$\frac{1}{2}$の位置に股関節が来るくらいがバランスが良いかと思います。
特徴①・②を意識して、ざっくりと描いていきます。



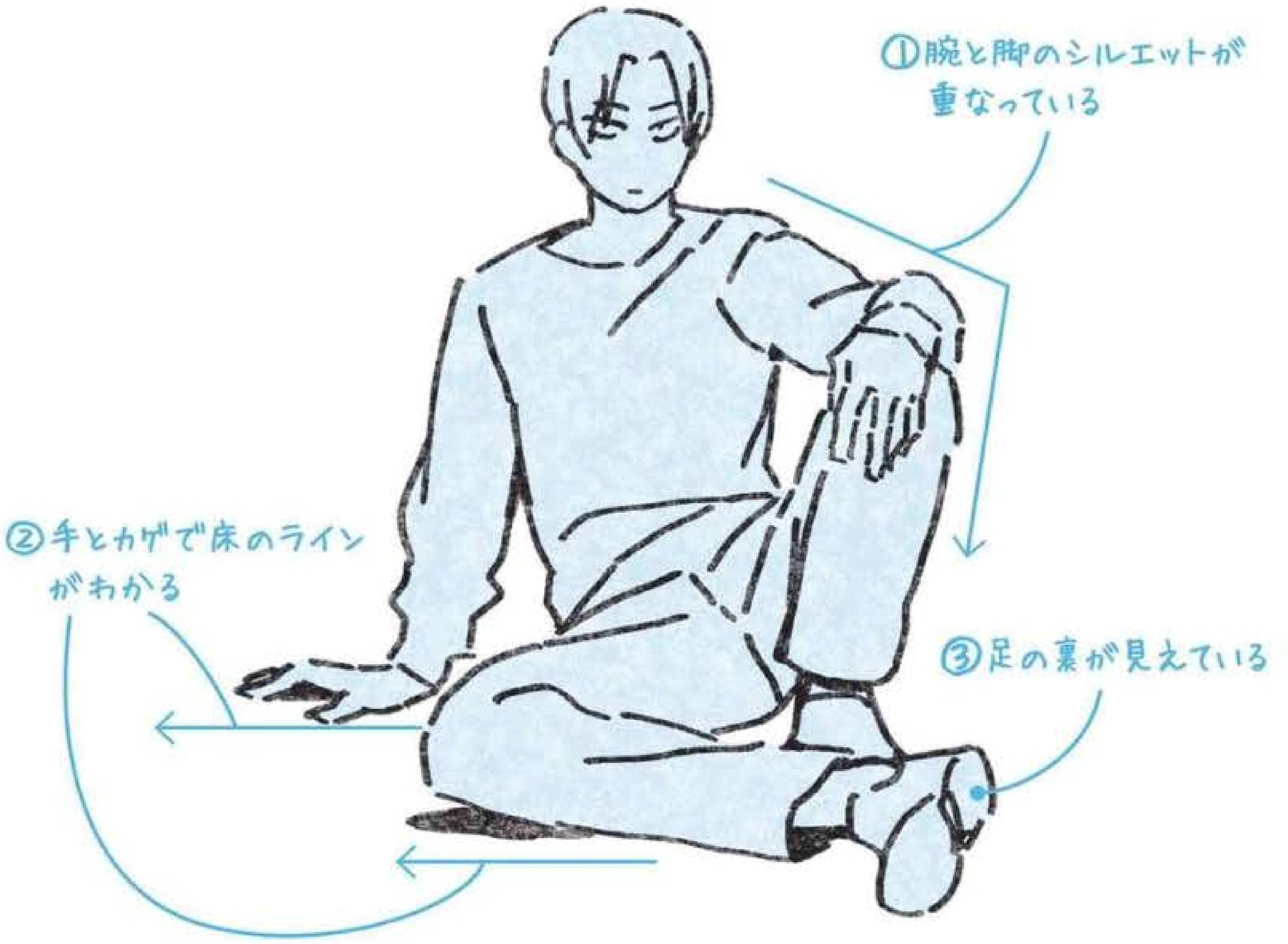
【ディテール】

シルエットとアタリを目印にして、細部を描き込んでいきます。
それぞれのパーツは、今までの復習と思って描いてみてください。



床に座ったポーズっぽく描きたい！

観察してわかる3つの特徴

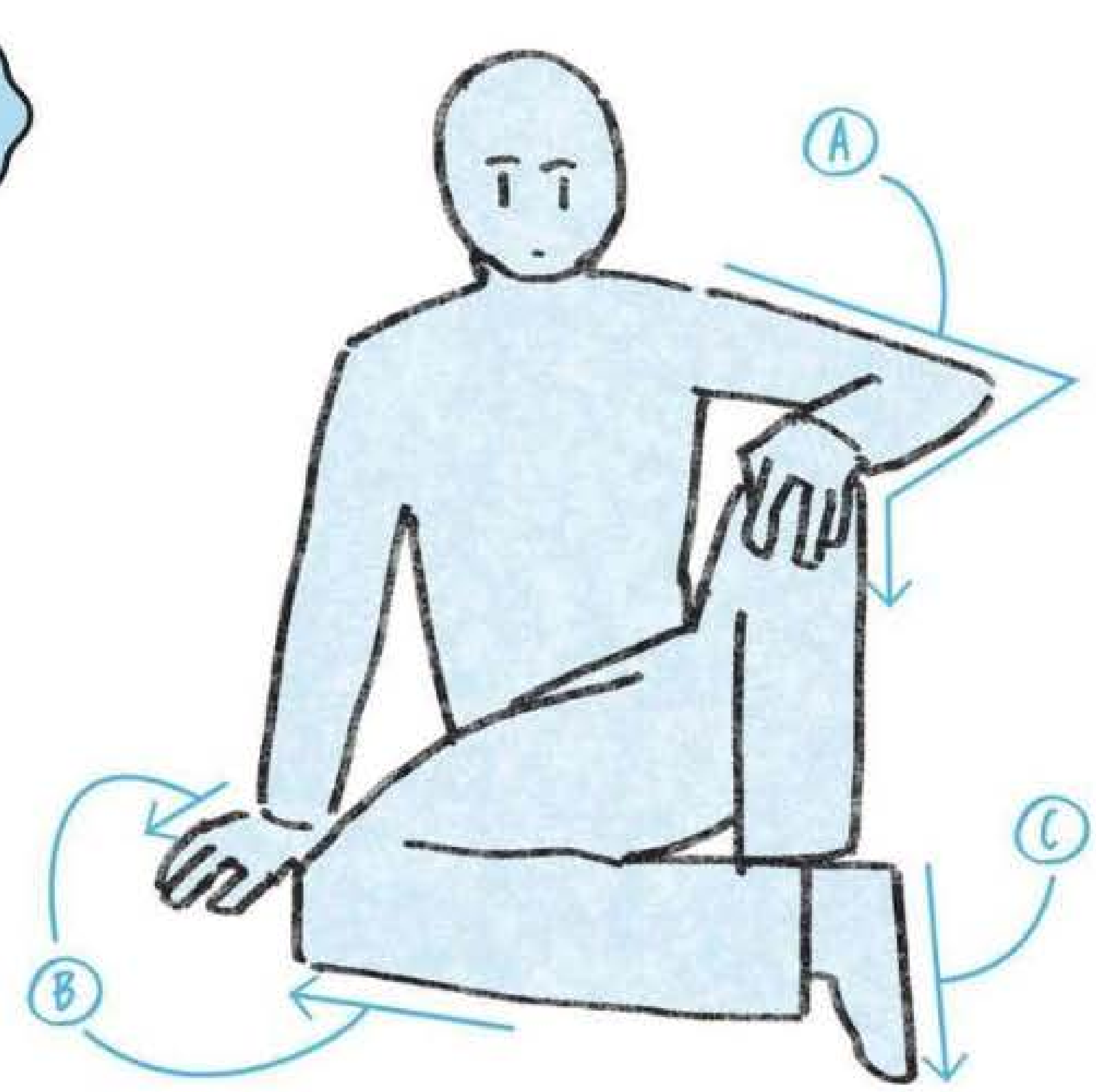


特徴を無視すると……？

Ⓐ腕と脚のシルエットが重なっていないので、腕が長くなりやすい

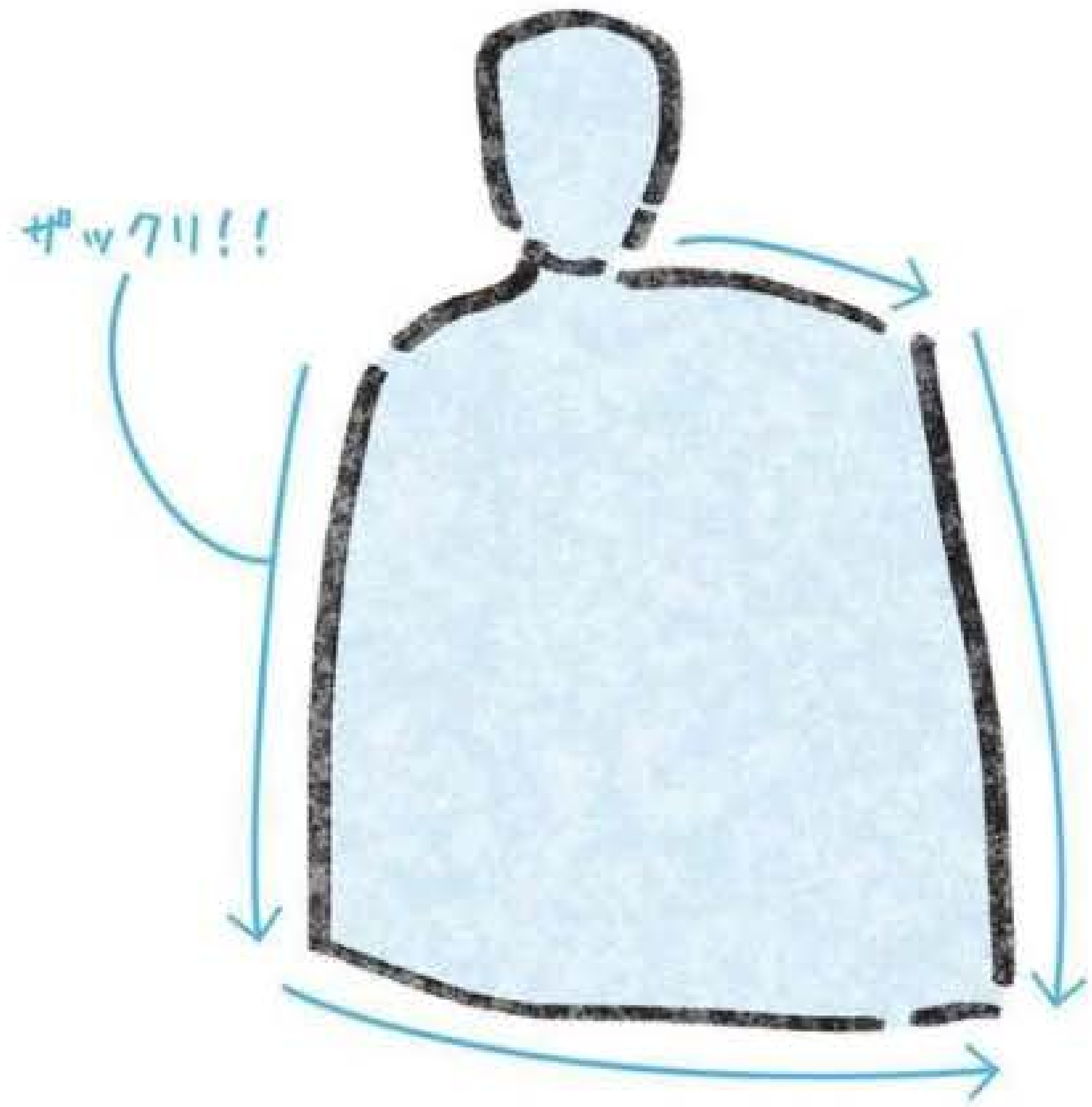
Ⓑ床がわかるラインがないので、どこが床と接しているのか伝わりにくい

Ⓒ足の裏が見えていないので、パーツの方向がわかりにくい



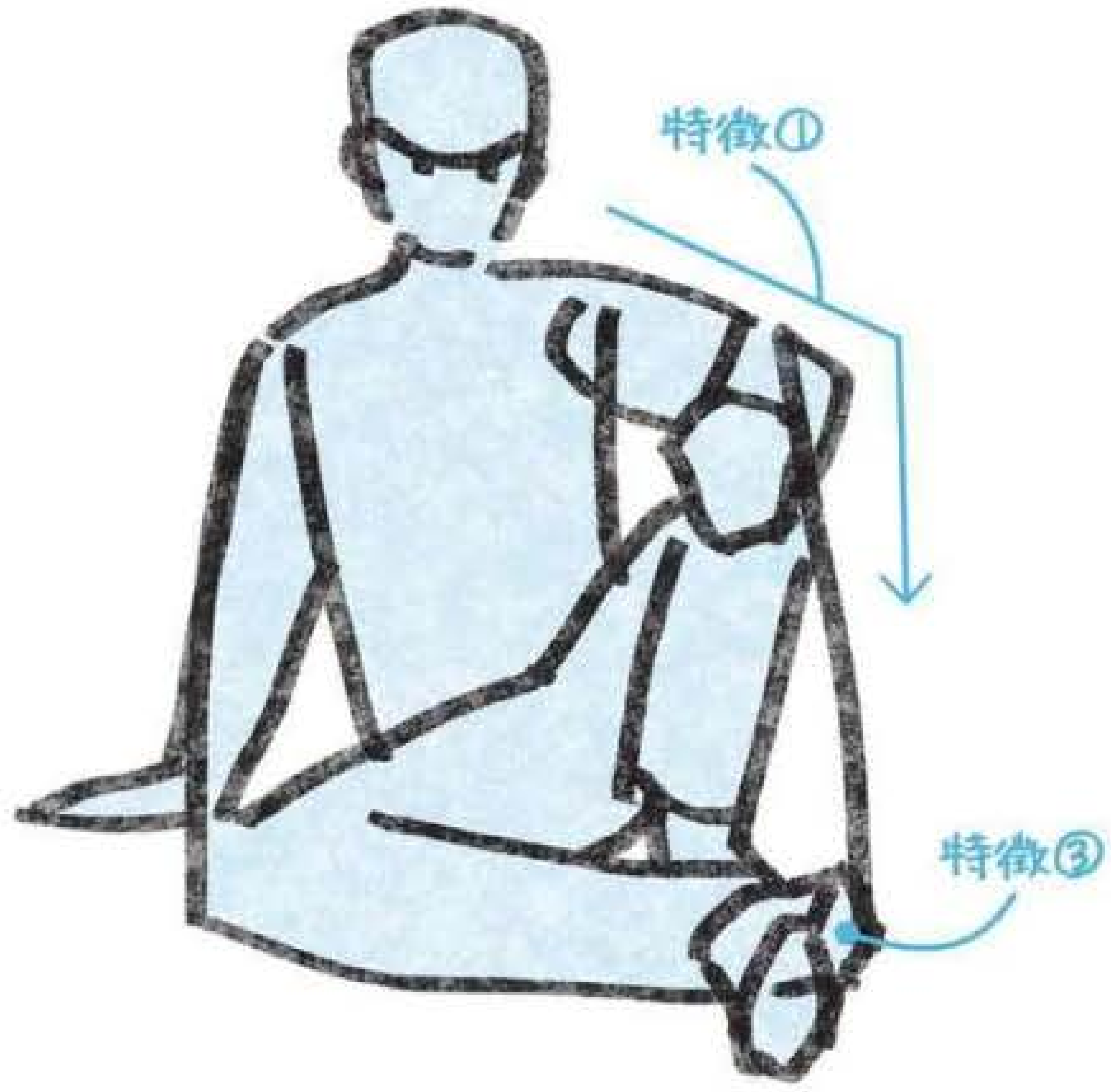
描いてみよう!!

【シルエット】



全身のシルエットを描きます。
今回は床のラインが
わかりにくいので、気にせず
ザックリ描いてOKです。

【アタリ】



シルエットの中にアタリを描きます。
特徴①・③を意識して、
シルエットの印象を崩さないように
ポーズを観察していきます。

【ディテール】



シルエットとアタリを目印にして、
全身を描きます。
特徴②を意識して
床のラインを描いてあげると、
さらにそれっぽく見えるはずです。

もたれて座るポーズっぽく描きたい！

観察してわかる3つの特徴

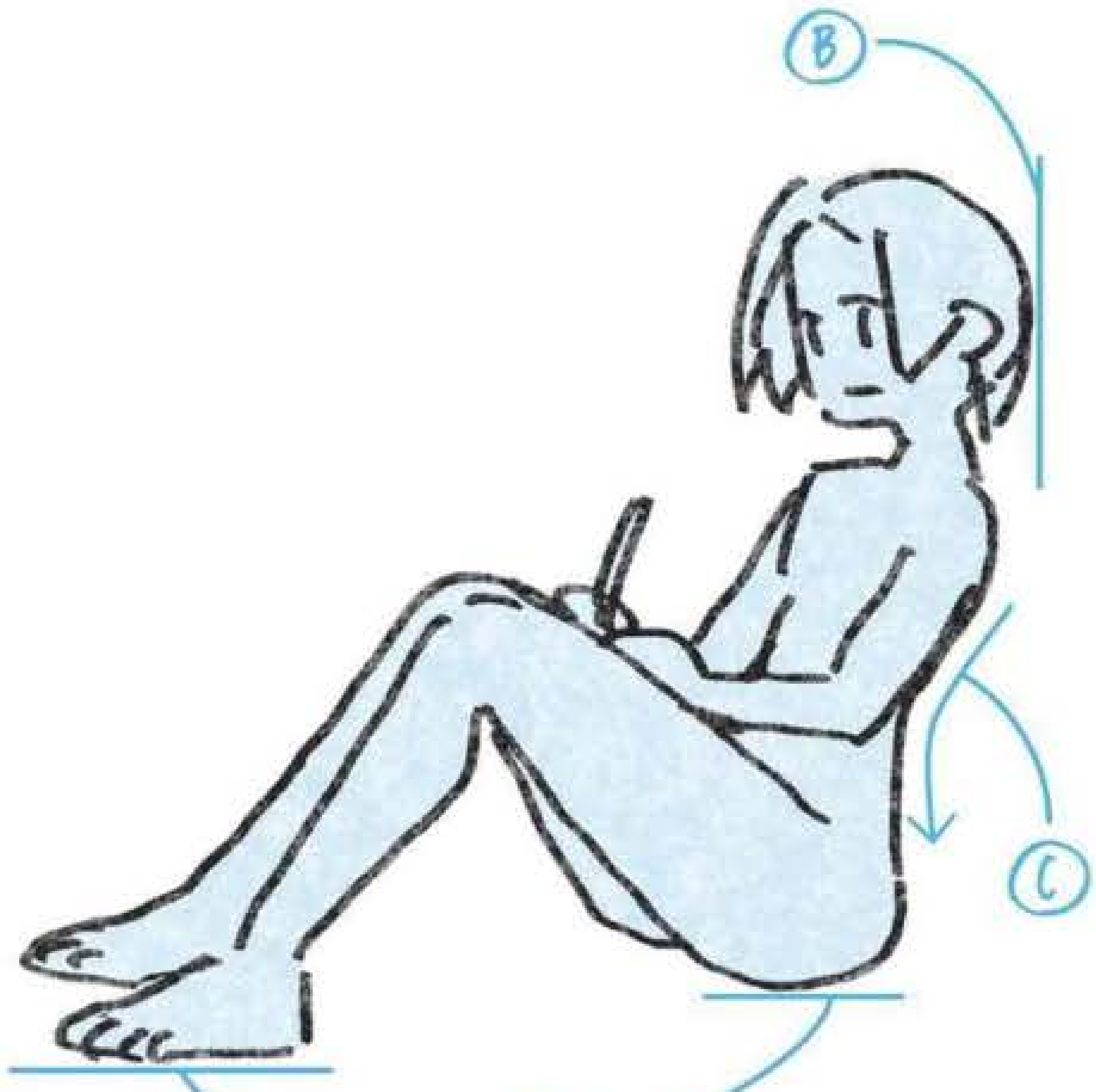


特徴を無視すると……？

Ⓐ足とお尻が揃っていないので、同じ床に座っていないように見える

Ⓑ背中より頭が当たっているので、壁にもたれているように見えない

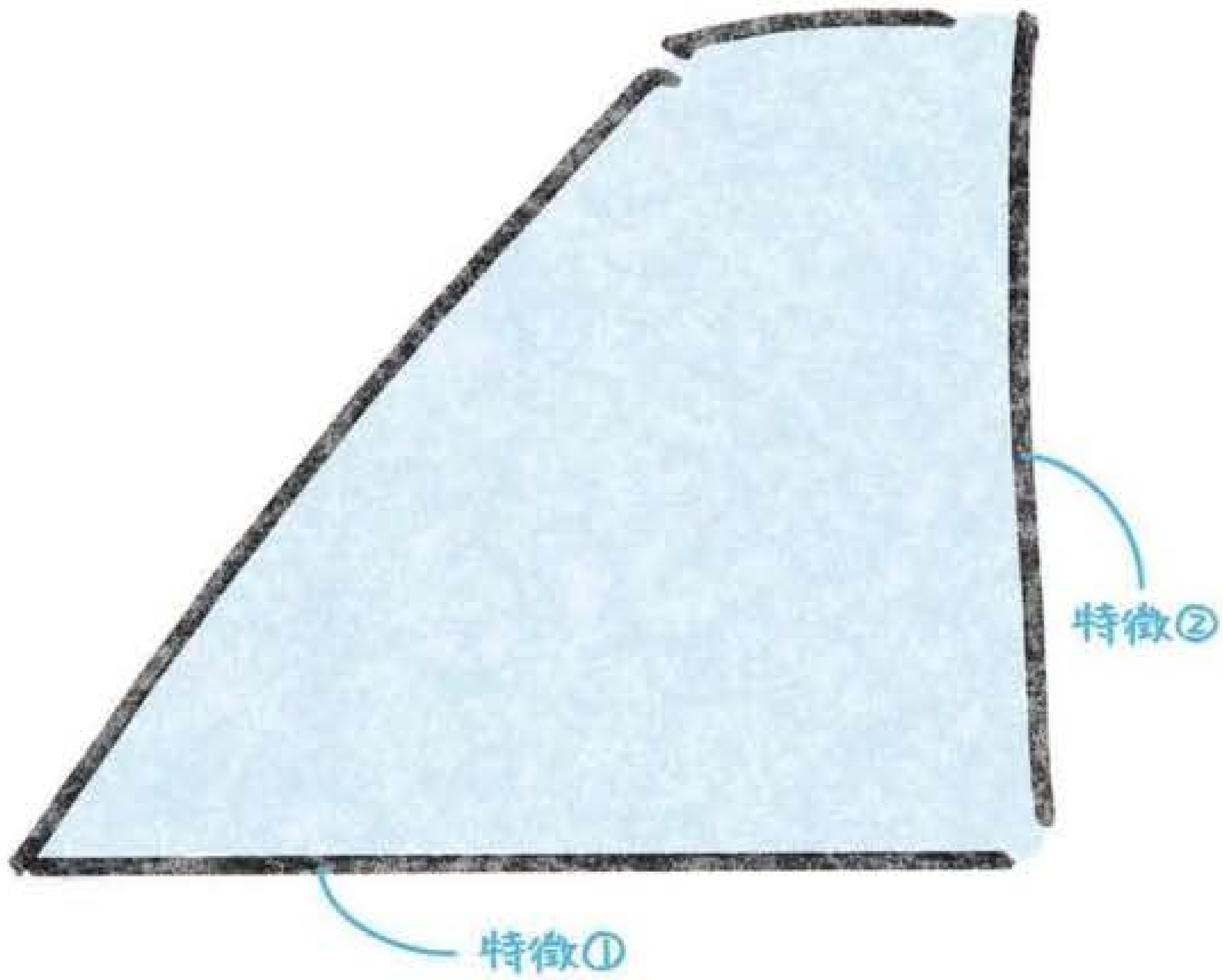
Ⓒ背中が反っているので、不自然な座り方になってしまう



描いてみよう!!

【シルエット】

特徴①・②を意識して、
床や壁も含めたシルエットを
描きます。最初はこれくらい
シンプルに捉えてもOKです。



【アタリ】

シルエットの中にアタリを描きます。
特徴③を意識して
背中のラインを描くと、
ポーズがそれっぽく見えます。



【ディテール】

シルエットとアタリを目印にして、
全身を描きます。お尻をつぶす
だけでも、かなりそれっぽく
見えますよ！



寝そべったポーズっぽく描きたい！

観察してわかる3つの特徴

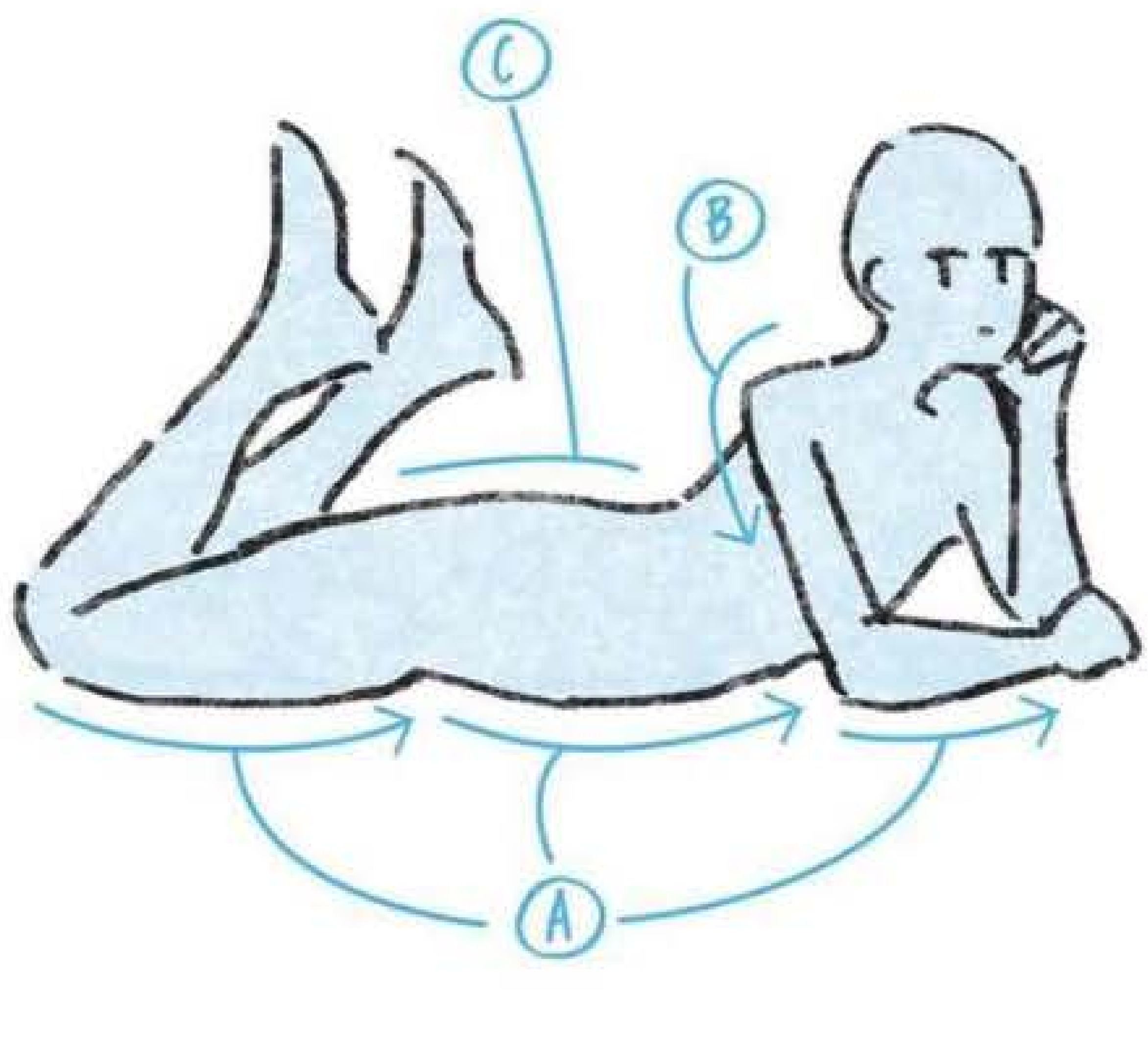


特徴を無視すると……？

Ⓐ身体の凹凸があるので、床から浮いて見える

Ⓑ外側に肩のラインがあるので、肩が開き、バランスが悪く見える

Ⓒお尻のふくらみがないので、下半身のスタート位置がわからず、胴が長くなりやすい



描いてみよう!!

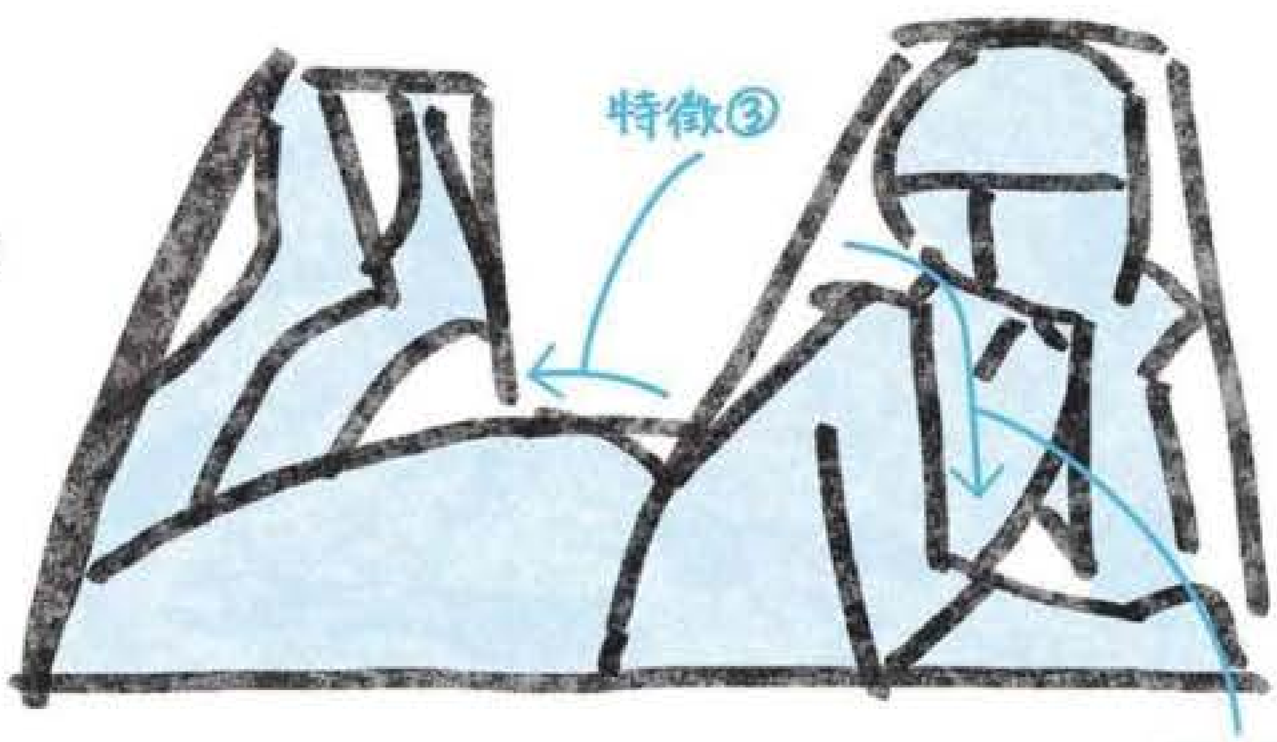
〖シルエット〗

全身のシルエットを描きます。
特徴①を意識して、
床をフラットに描きましょう。
上半身と下半身は、
2つの山に分けるイメージです。



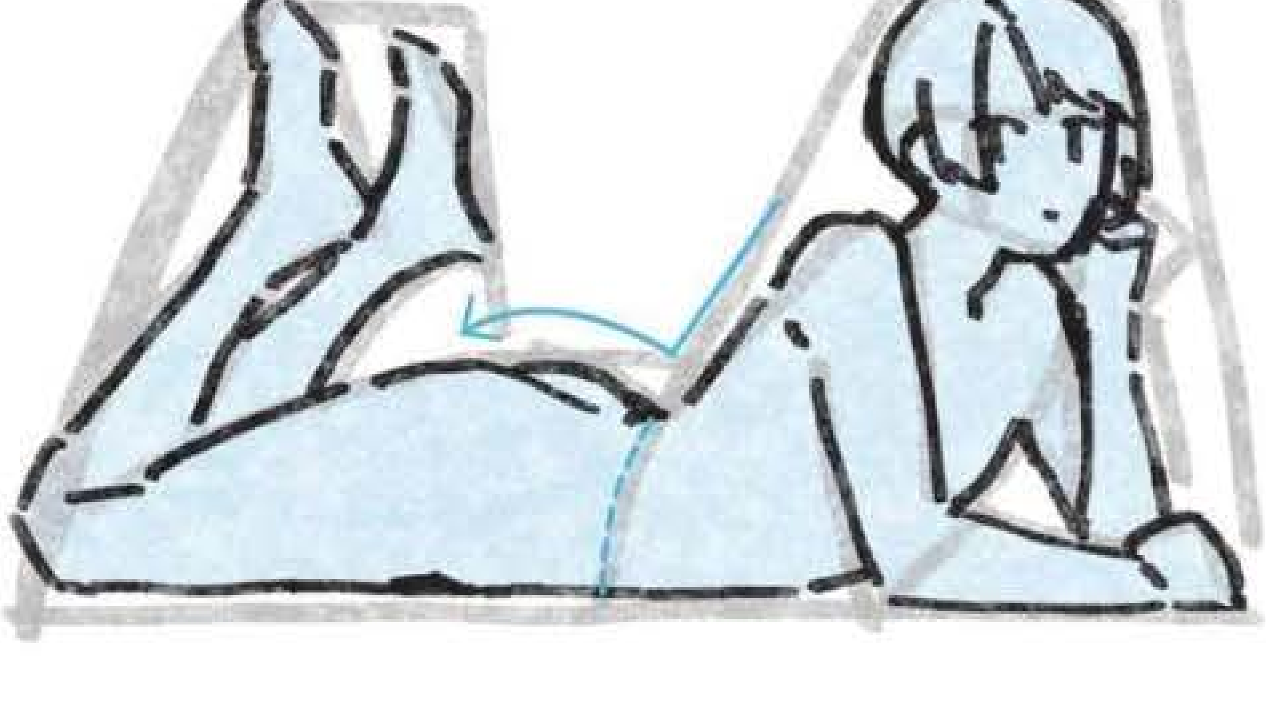
〖アタリ〗

シルエットの中にアタリを描きます。
特徴②・③を意識して
肩やお尻のラインも描いておくと、
ポーズがそれっぽくなってきます。



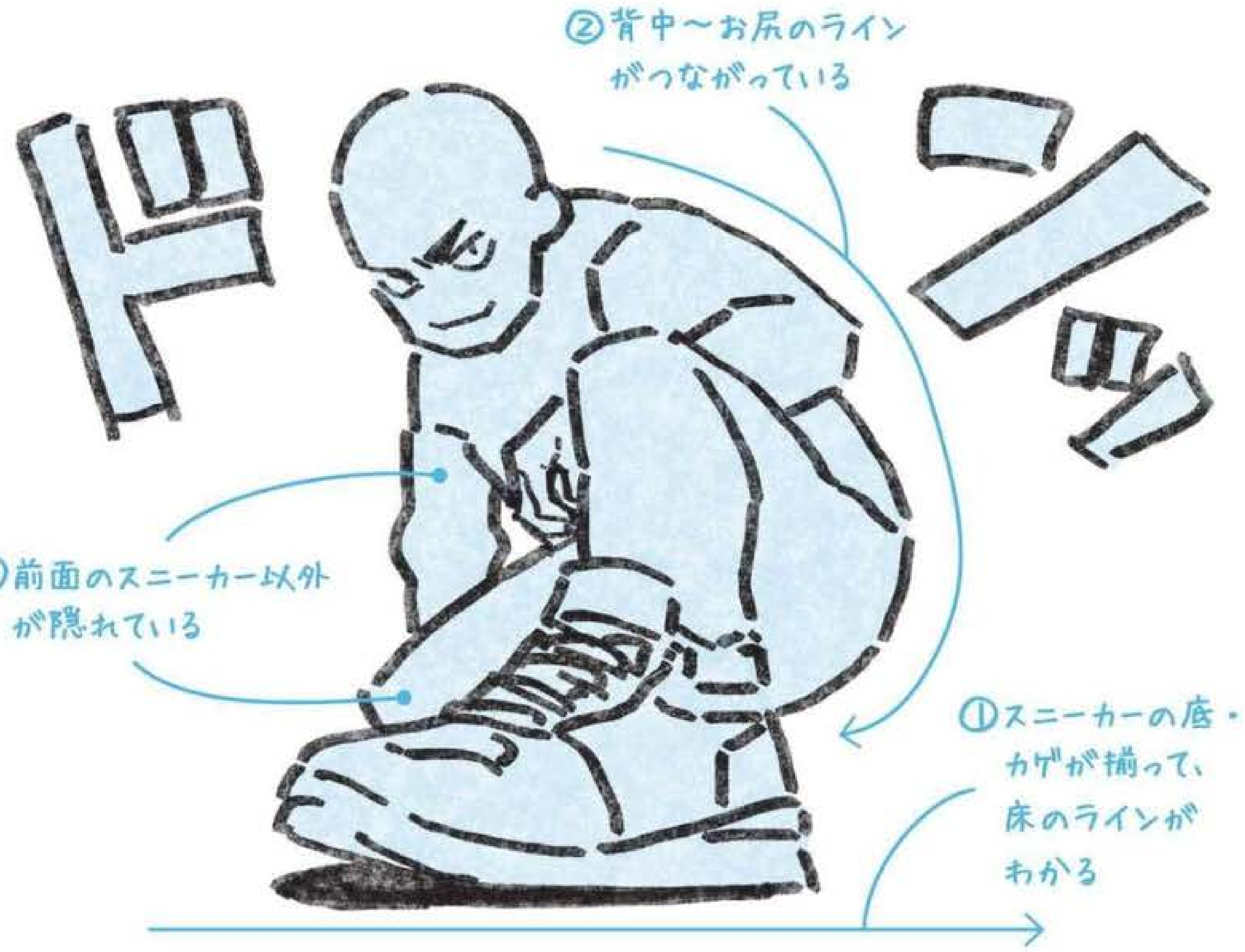
〖ディテール〗

シルエットとアタリを目印にして、
全身を描きます。このポーズは
胴が長くなりやすいので、
下半身のスタート位置には
注意してください。



スニーカーポーズっぽく描きたい！

観察してわかる3つの特徴

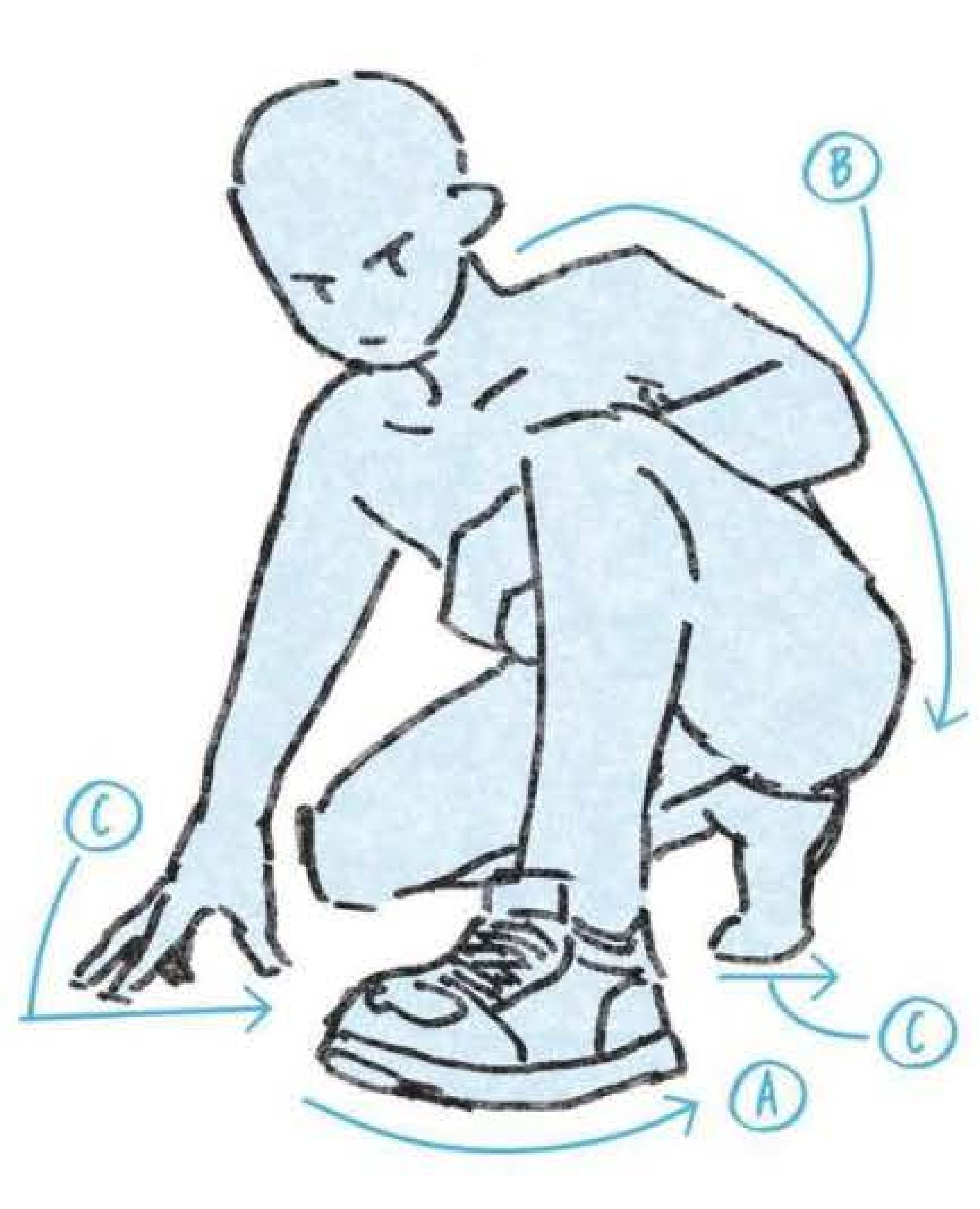


特徴を無視すると……？

Ⓐスニーカーの底のラインが不安定
なので、床のラインがわかりにくい

Ⓑ背中〜お尻のラインが
つながってないので、
ポーズが硬く見える

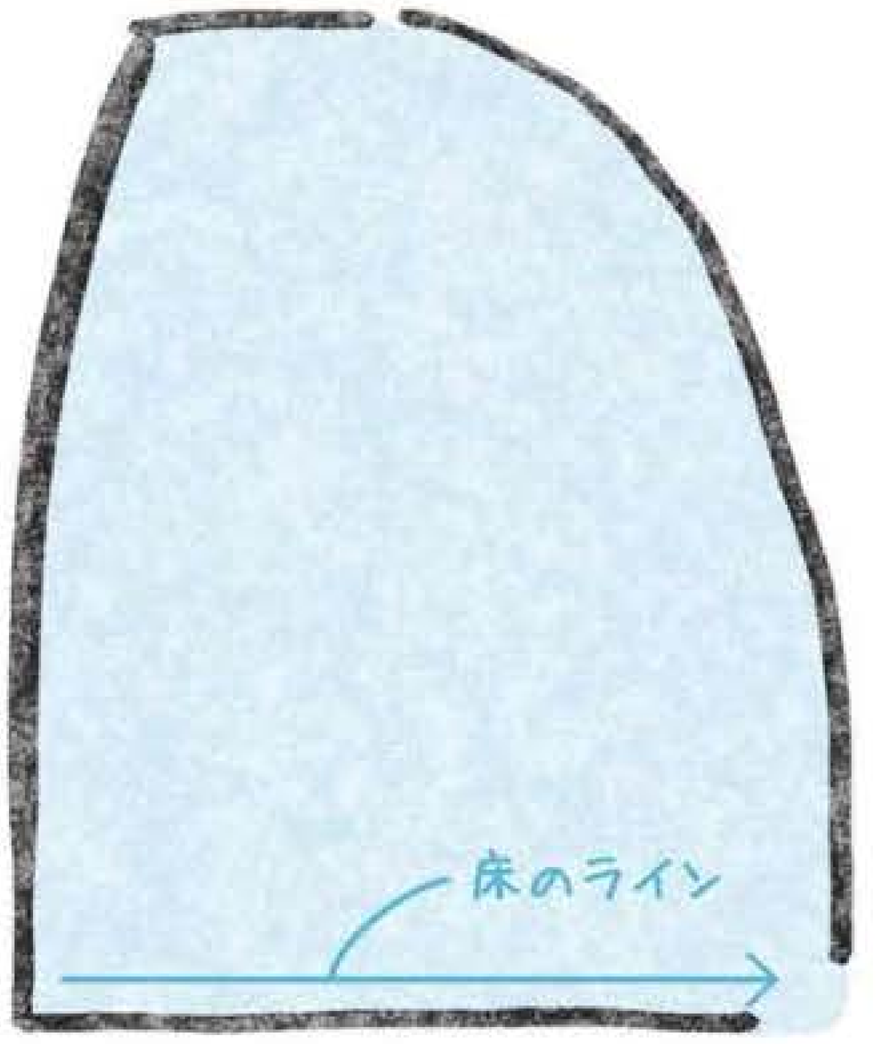
Ⓒスニーカー以外の手足が見える
ので、床に触れる位置が増えて、
床のラインがわかりにくくなる



描いてみよう!!

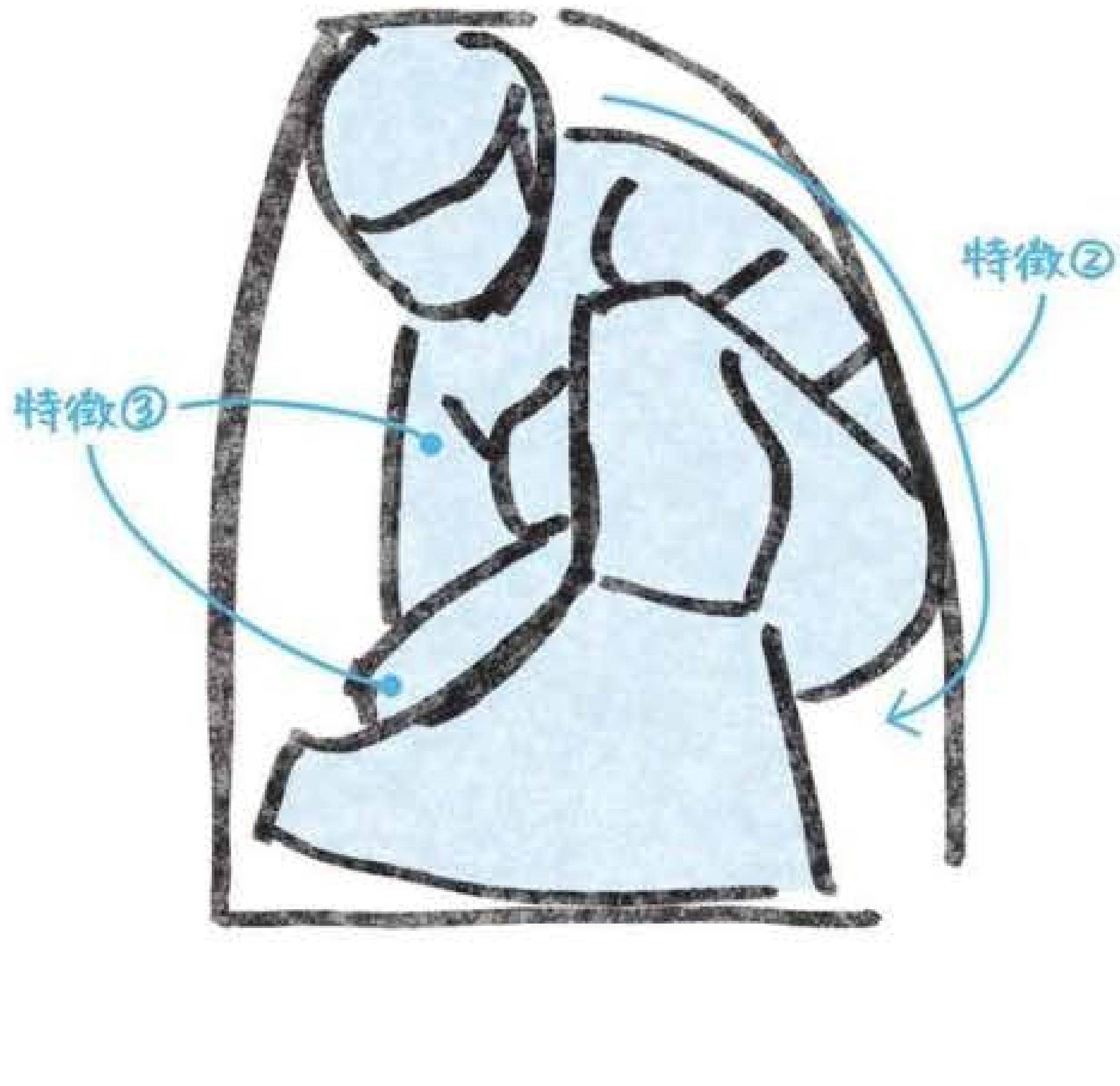
【シルエット】

全身のシルエットを描きます。
ただのカタマリのようにも
見えますが、床のラインを
しっかりと描いておきましょう。



【アタリ】

シルエットの中にアタリを描きます。
スニーカーを大きく描く反面、
特徴②・③を意識して、
身体のパーツは小さく描くことが
大切です。



【ディテール】

シルエットとアタリを目印にして、
全身を描きます。特徴①を
意識してカゲを追加することで、
床のラインがわかりやすくなります。



COLUMN 4

楽しさを維持するコツは楽を意識すること

ここまでよく読み進めてくれました。まだ満足できるクオリティでは描けないかもしれませんが、気にしないでください。すでに初心者のレベルを超えているので、失敗するのが当たり前です。だからこそ、完璧に描こうとしないように注意して下さい。

なぜなら、完璧に描こうとするほど挫折しやすくなるからです。初心者ほどプロに憧れて同じ道具を揃えたり、お金をかけたり、クオリティを求めたりして完璧を目指します。でも、完璧を目指せば目指すほど、自分がやりたくないことが増えてきます。

- 道具が増えてきて邪魔だ。消耗品を補充するのが面倒くさい
- そこまでお金をかけたくない。家計の負担になっている
- クオリティを上げるための練習が苦痛。コスパが悪く感じる

レベルが上がるほど現実的な問題が増え、それに耐えられない人から順番に挫折していきます。だからこそ、楽に描く工夫が大切です。やりたくないことを避けつつ、やりたいことを増やす。ワガママに聞こえるかもしれませんが、それを考えるのがとても大切です。

この本の内容もすべて描けるようになる必要はありません。描けないページは飛ばしてもOKです。描きながら、自分が「やりたいこと」「やりたくないこと」をチェックしてみましょう。

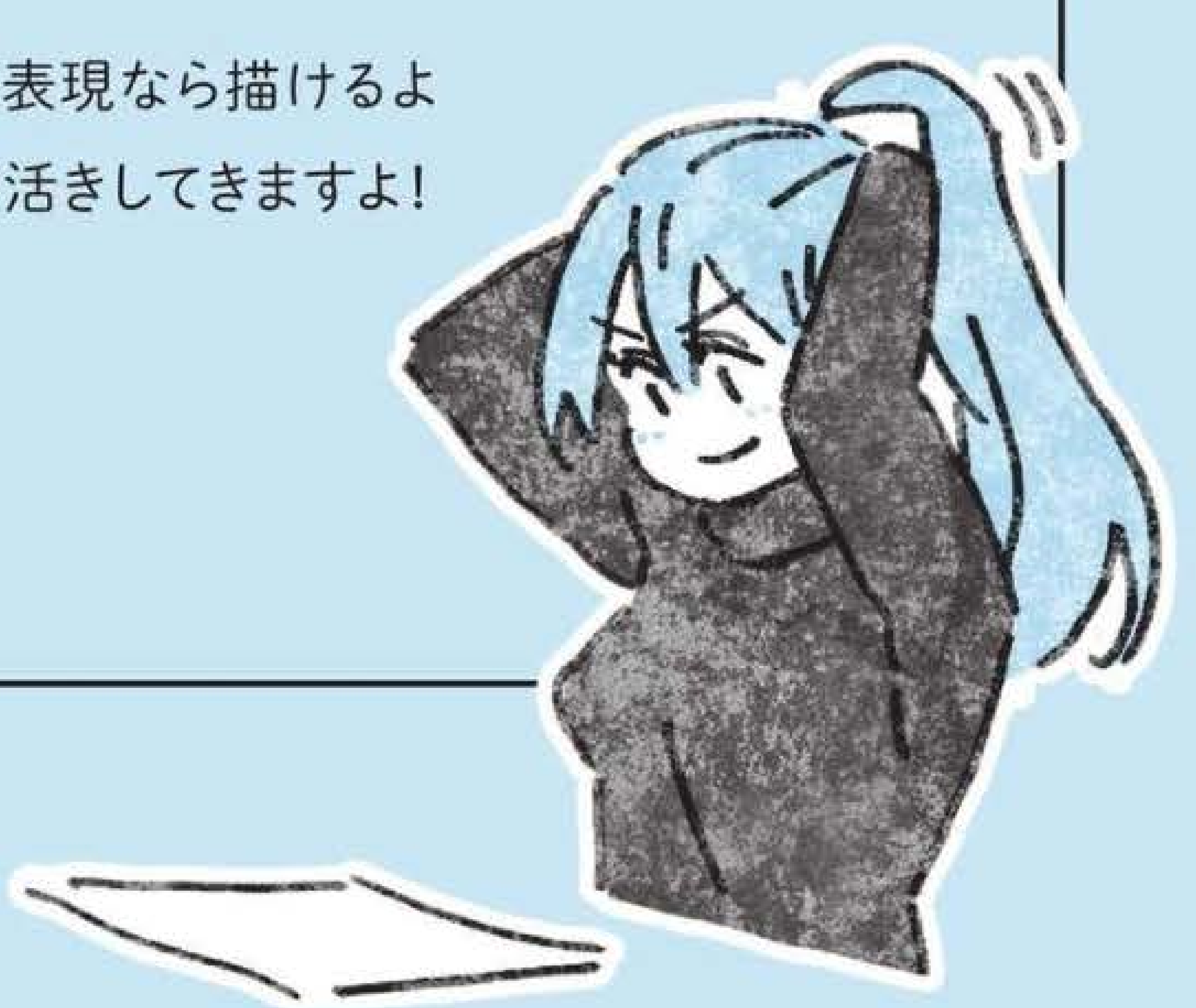
- やりたいと思っていたけど、やってみたら違った
- 最初はやりたくなかったけど、できるようになったら楽しくなった

今の自分の感覚を大切にしてください。次のページからはオマケです。「やりたい部分」だけ描いてOKですよ。肩の力を抜いて描いてみてください。

PART 5

ちょっと背伸びした描き方のコツ

もっとチャレンジしたい人のために、オマケの章を用意しました。
キャラクターの魅力を引き出す表現が描けるように、5章では「表情」と「モノを持つ」描き方について解説します。
ほんの些細な描き方の違いで、印象が変わる点に注目してください。
これをマスターすると、日常的な表現なら描けるようになるので、キャラクターが活き活きしてきますよ！



LESSON 11

モノを持つポーズがそれっぽく描けない！









モノを決めてから ⟶ 手を添える

形が変わらないモノから先に描こう!!



モノを持つポーズを描くときは順番が大切です。

①物の形・大きさを決める(形を変えられない)

②手を添える(形を変えられる)

モノ→手の順で描くと調整ができますが、

手→モノの順で描くと調整ができません。

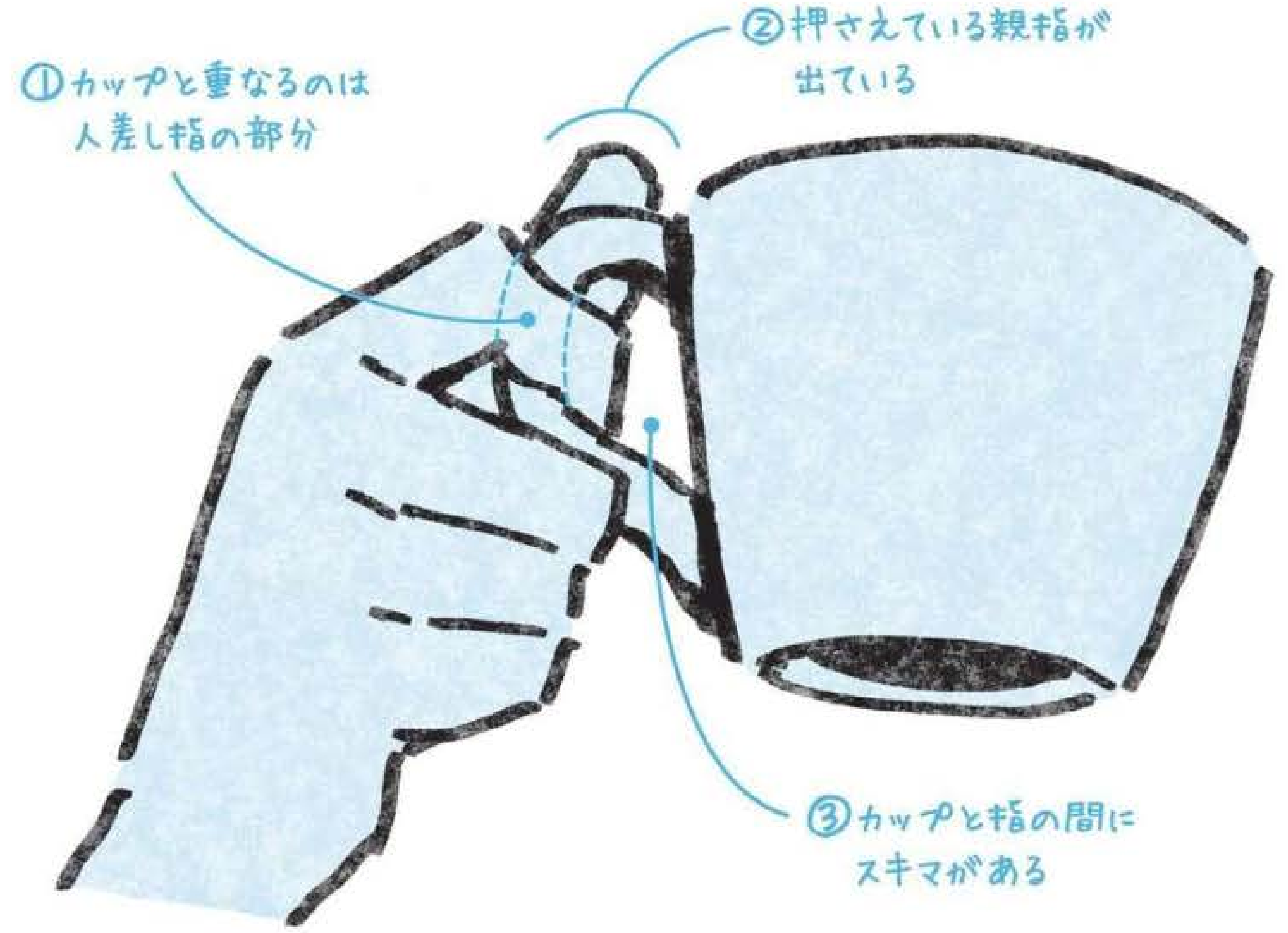
形を変えられる・調整できるものは残しておいてください。

POINT

後から調整できる手は残して、
先にモノのサイズ感を決めよう!

コーヒーカップを持たせたい！

観察してわかる3つの特徴

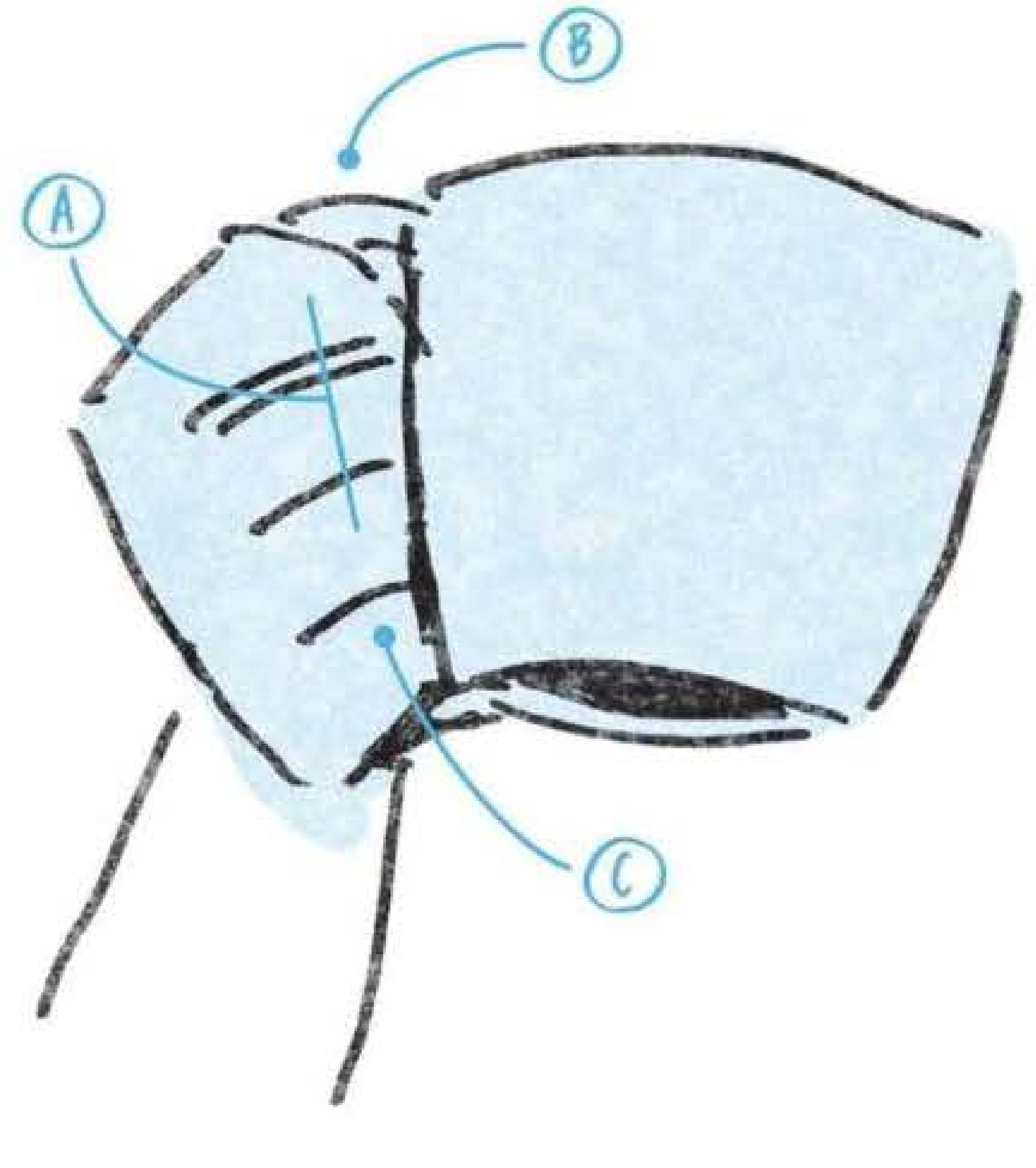


特徴を無視すると……？

Ⓐ4本の指が重なっているので、
不自然な印象になる

Ⓑ親指が出ていないので、
持ち方として違和感がある

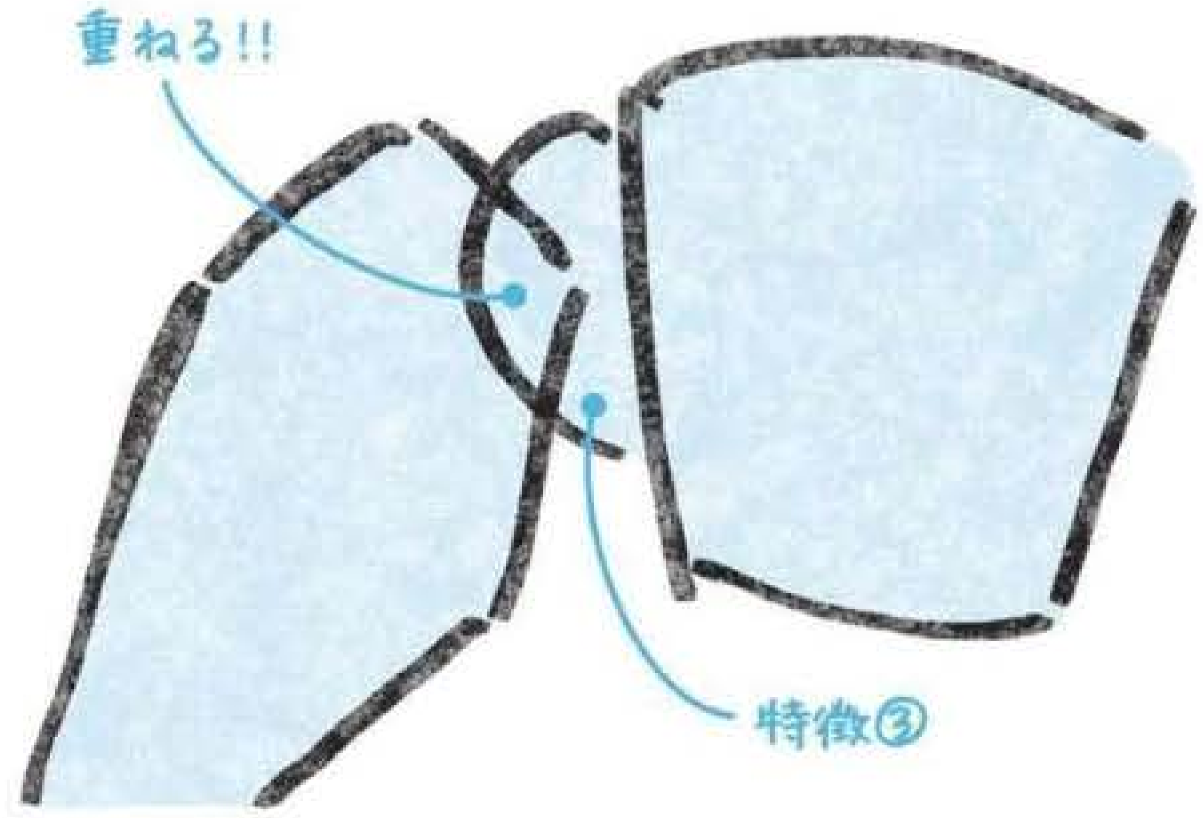
Ⓒカップと指の間にスキマがない
ので、マグカップを持つような
印象になっている



描いてみよう!!

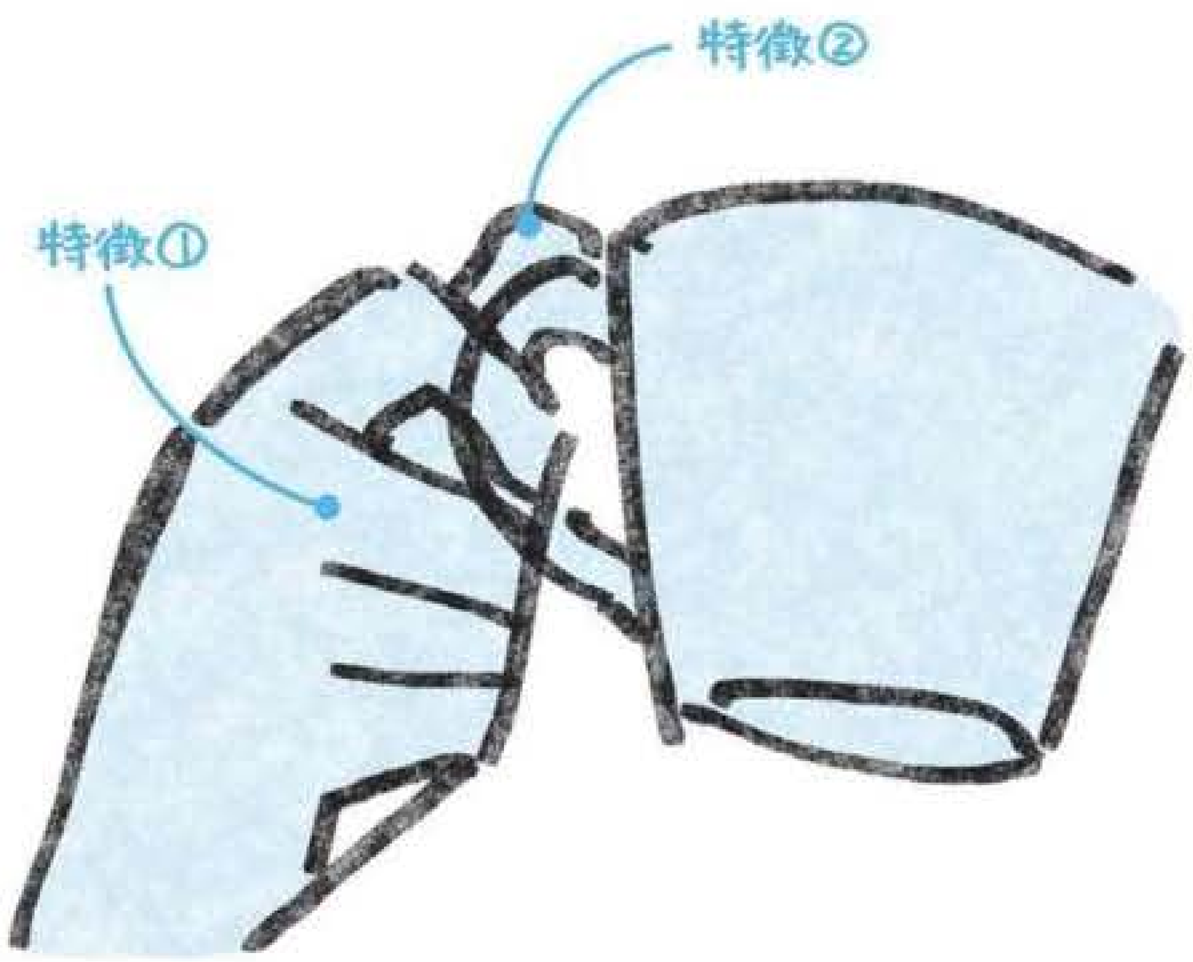
【シルエット】

カップと手を重ねたシルエットを
描きます。特徴③を意識して、
重なりを小さくします。



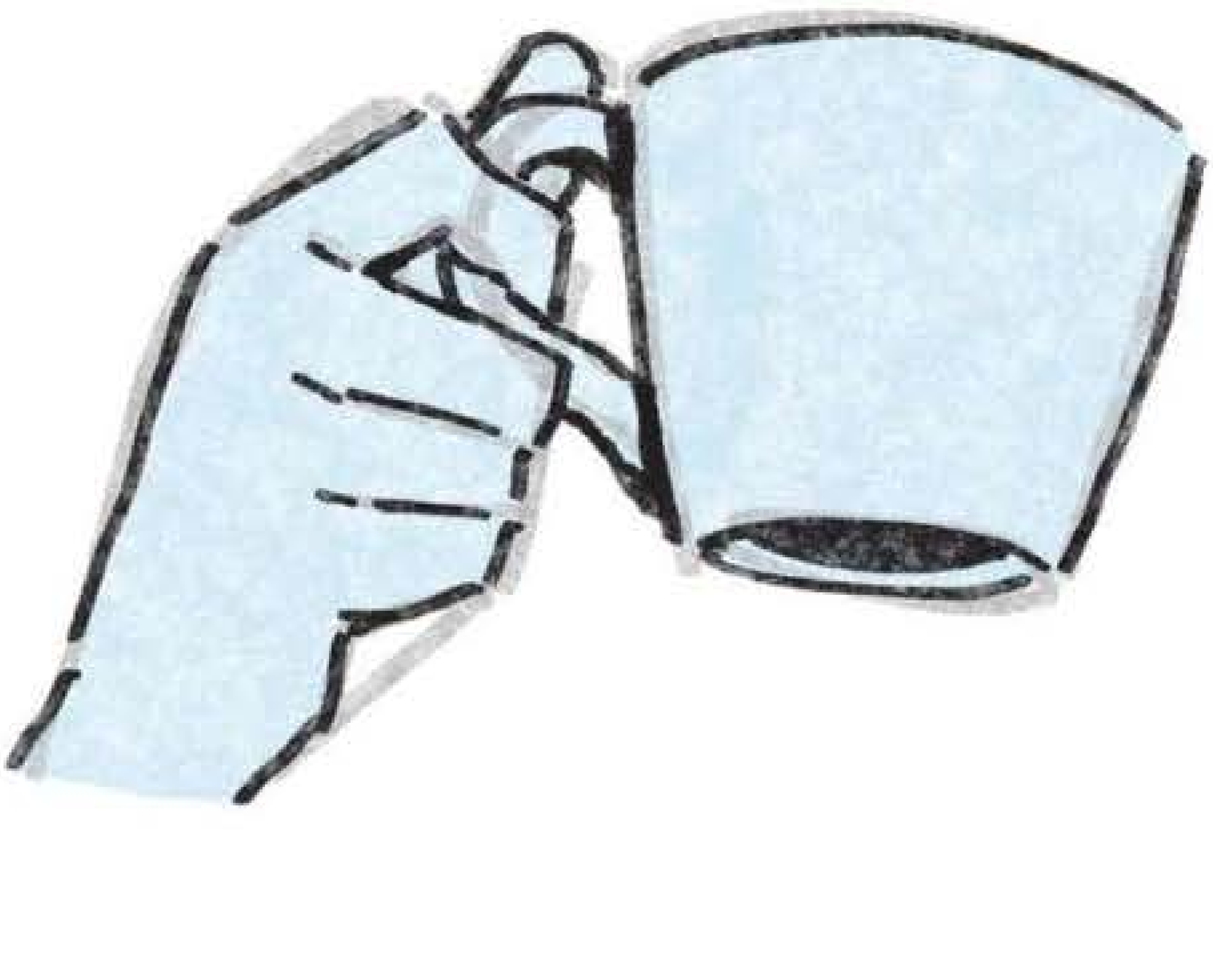
【アタリ】

指を分けるようにアタリを描きます。
特徴①を踏まえて人差し指だけが
引っかかるようにし、
特徴②を意識して親指を
追加します。



【ディテール】

シルエットとアタリを目印にして、
細部を描き込んでいきます。
慣れたら持ち方をアレンジしてみても
良いと思います!



紙コップを持たせたい！

観察してわかる3つの特徴

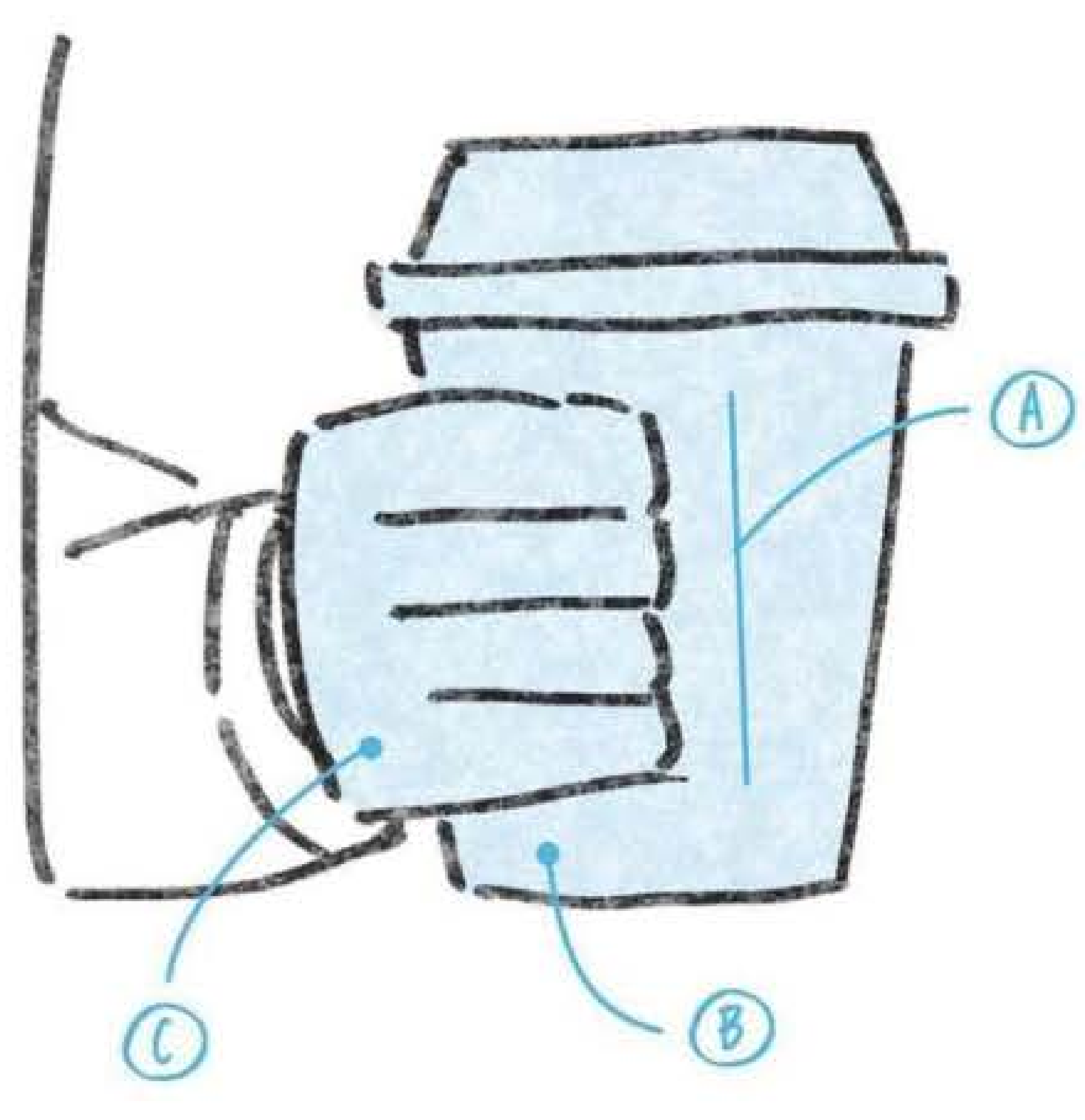


特徴を無視すると……？

Ⓐ指先がまっすぐ並んでいるので、持ち方に違和感がある

Ⓑ重なった手より下にコップが見えるので、コップが大きく見える

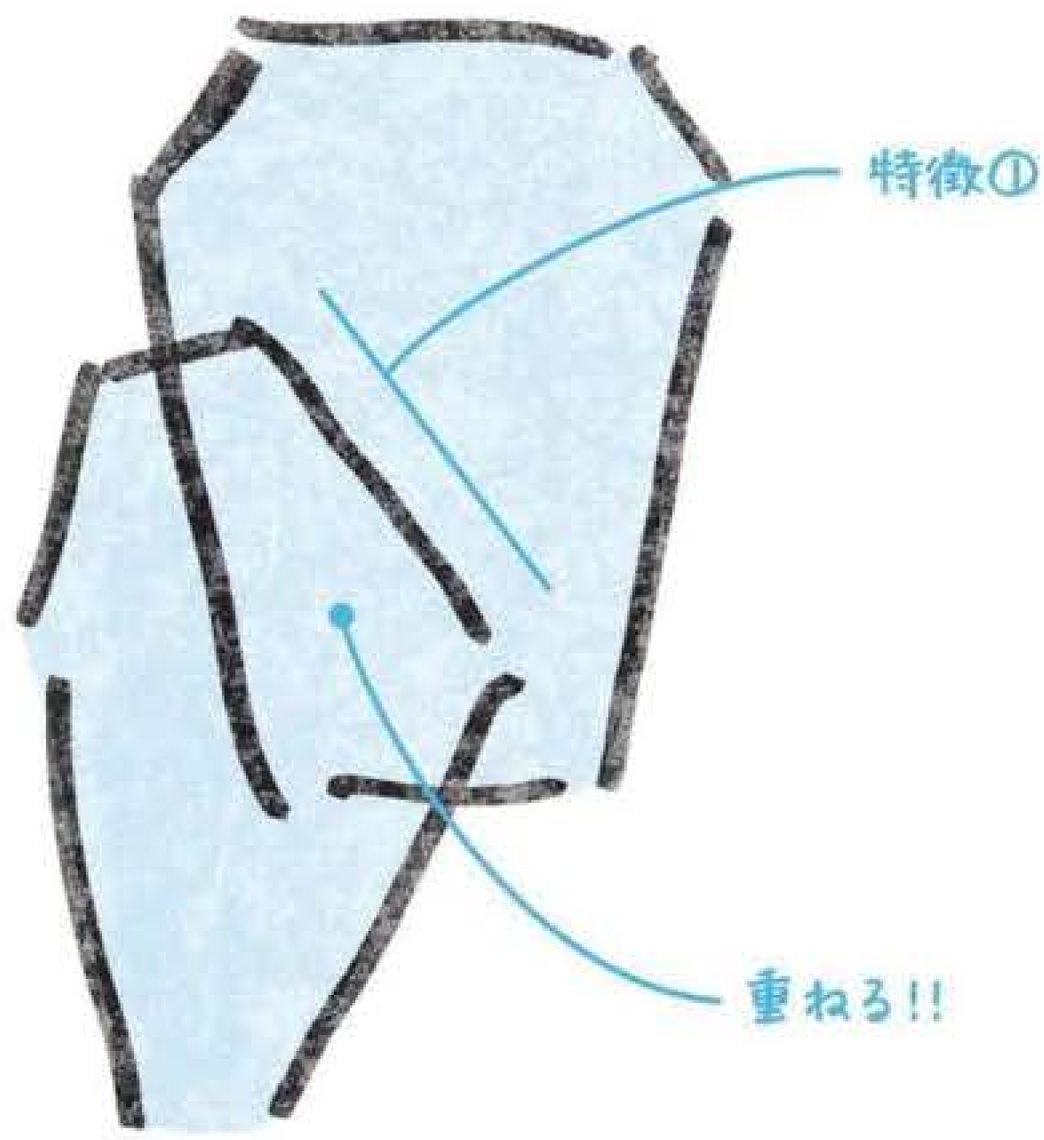
Ⓒ手の平が見えていないので、真横から持っただけの硬いポーズに見える



描いてみよう!!

〚シルエット〛

コップと手を重ねたシルエットを
描きます。特徴①を意識して、
コップとの重なり方を調整します。



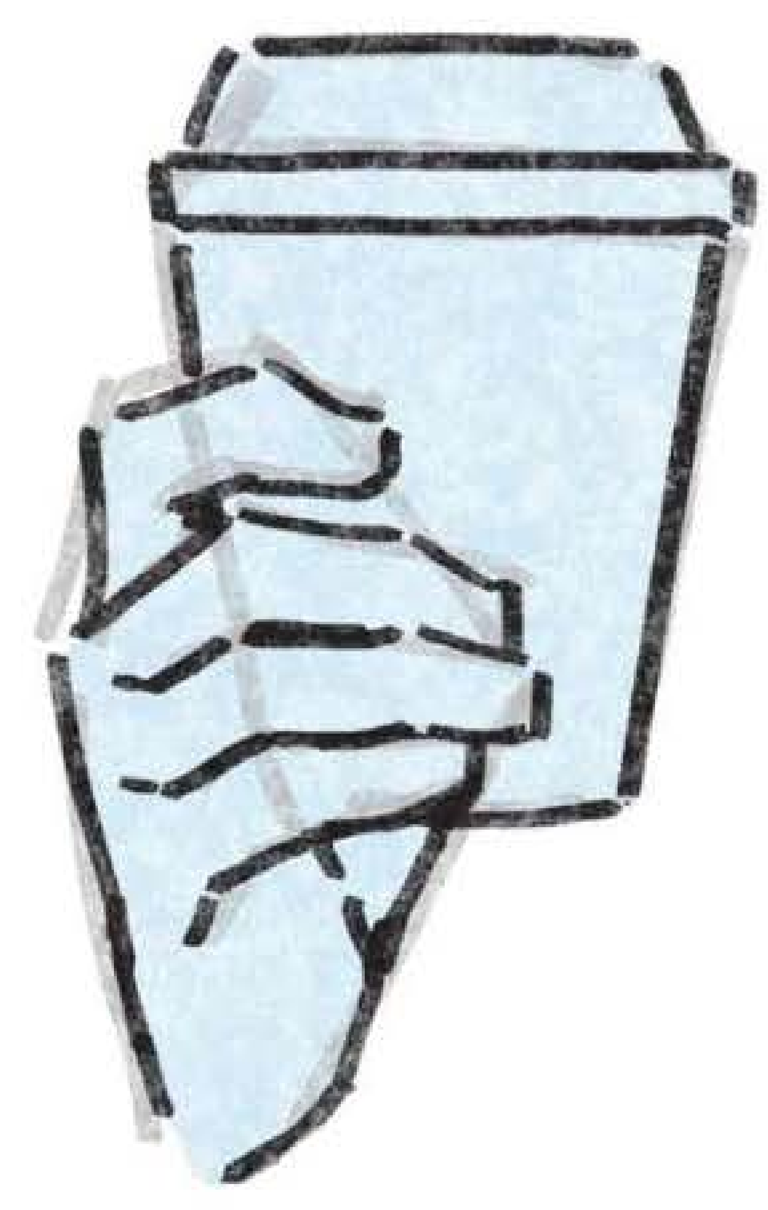
〚アタリ〛

指を分けるようにアタリを描きます。
特徴②・③を意識して、
重なる部分と見える部分を
明確にします。



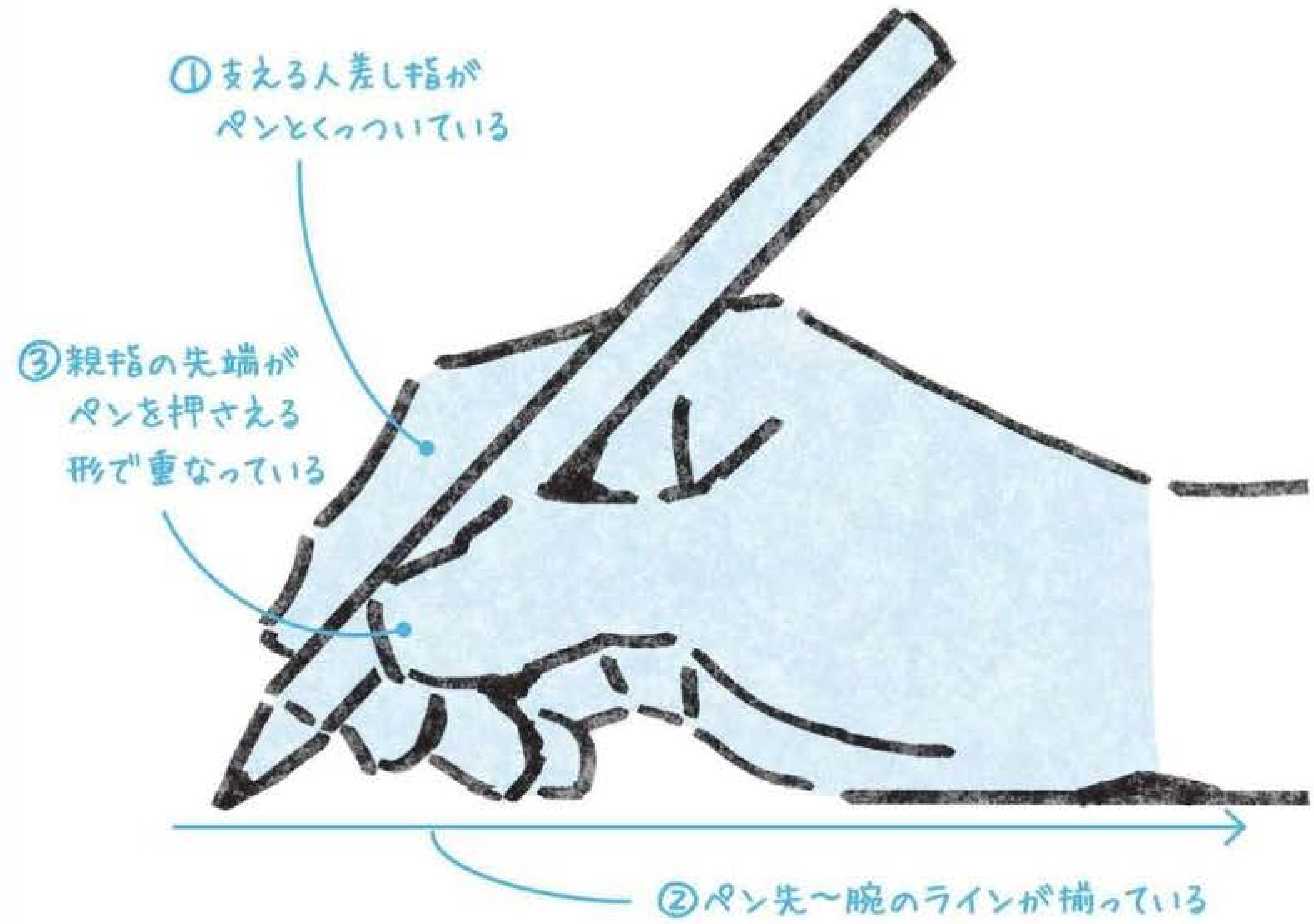
〚ディテール〛

シルエットとアタリを目印にして、
細部を描き込んでいきます。
指の配置でキャラの個性を
出すこともできるので、
積極的にアレンジしてみてください。



ペンを持たせたい！

観察してわかる3つの特徴

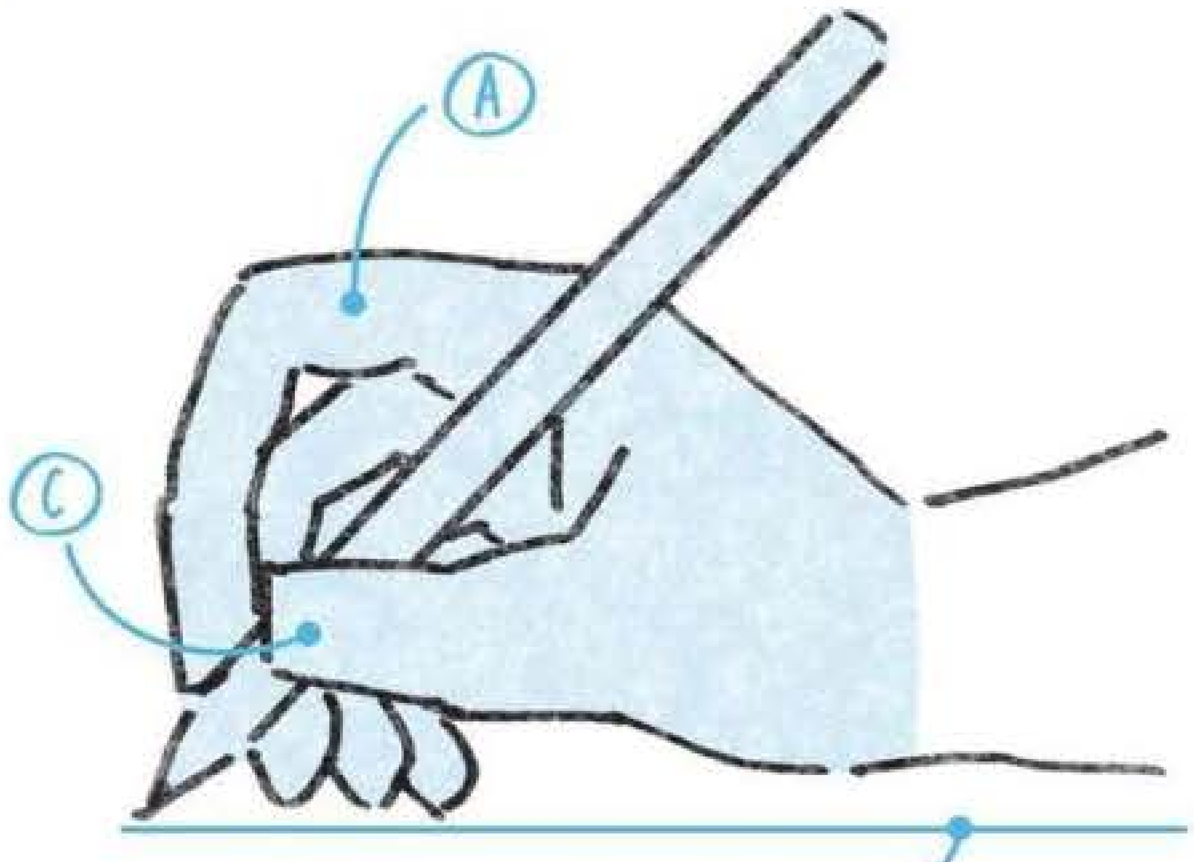


特徴を無視すると……？

Ⓐ指がペンから離れているので、軽く支えているだけに見える

Ⓑペン先〜腕のラインが揃っていないので、支えがなく違和感がある

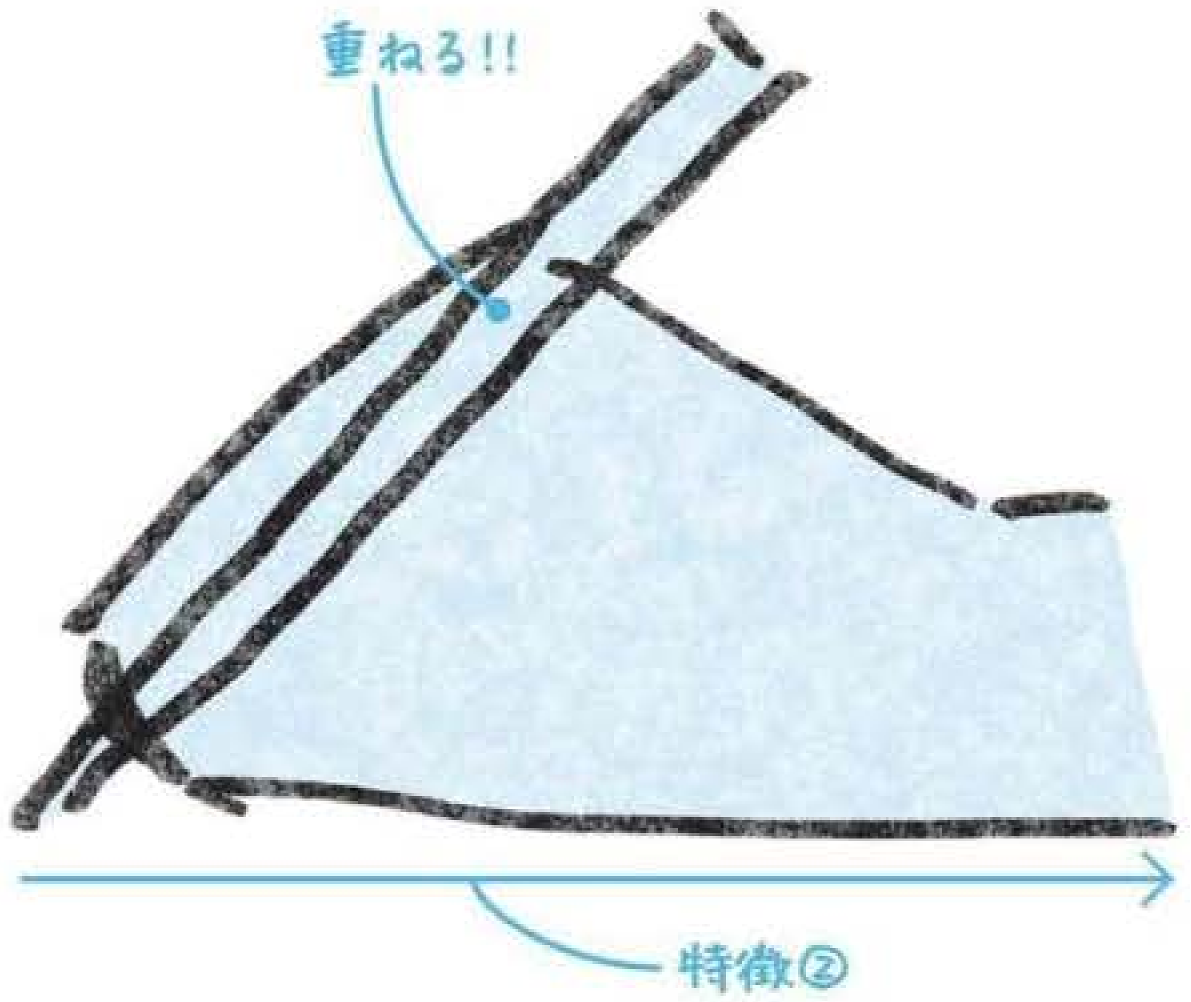
Ⓒ親指の先端がズレているので、力が入っていないように見える



描いてみよう!!

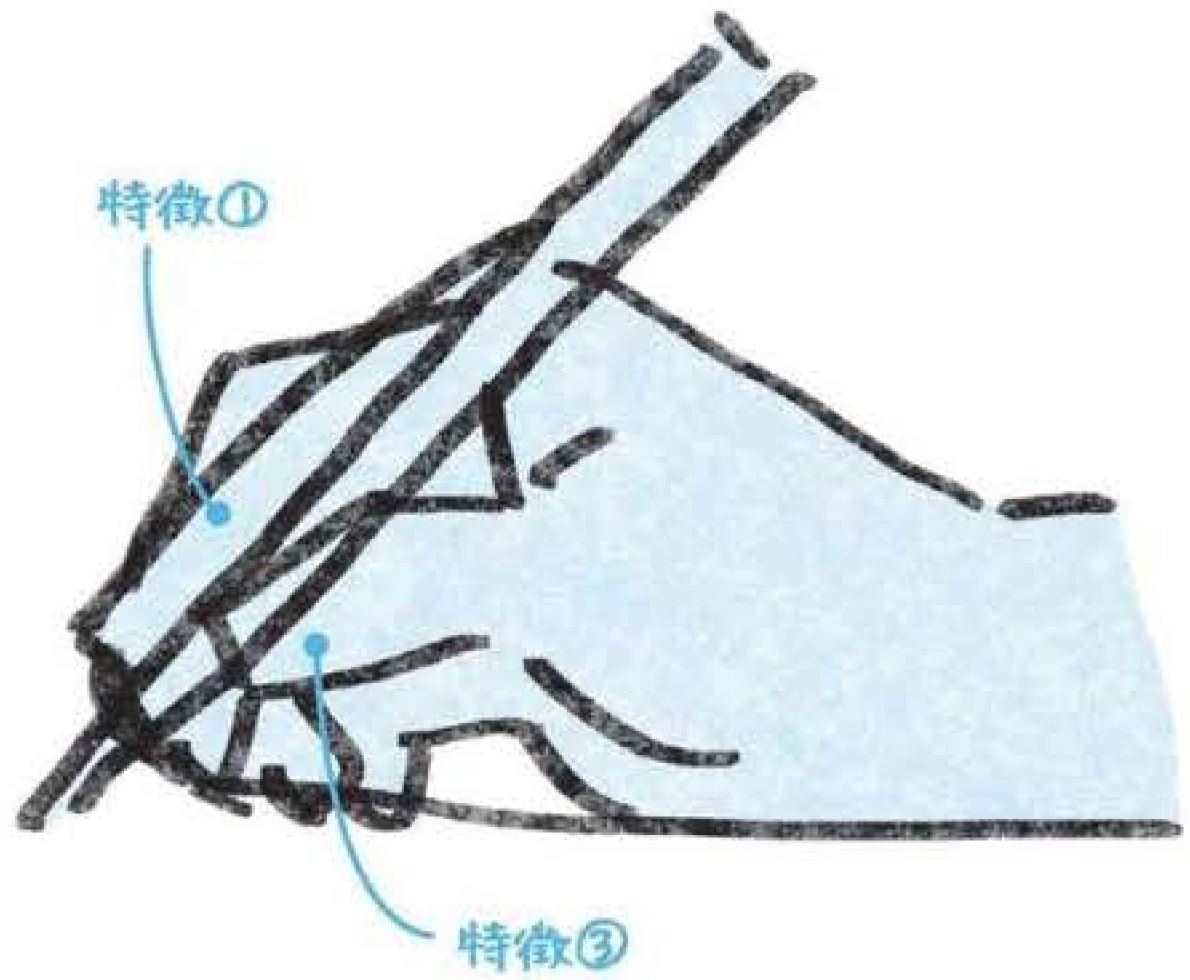
〚シルエット〛

ペンと手を重ねたシルエットを
描きます。特徴②を意識して、
ペン先〜手首までを
揃えるようにします。



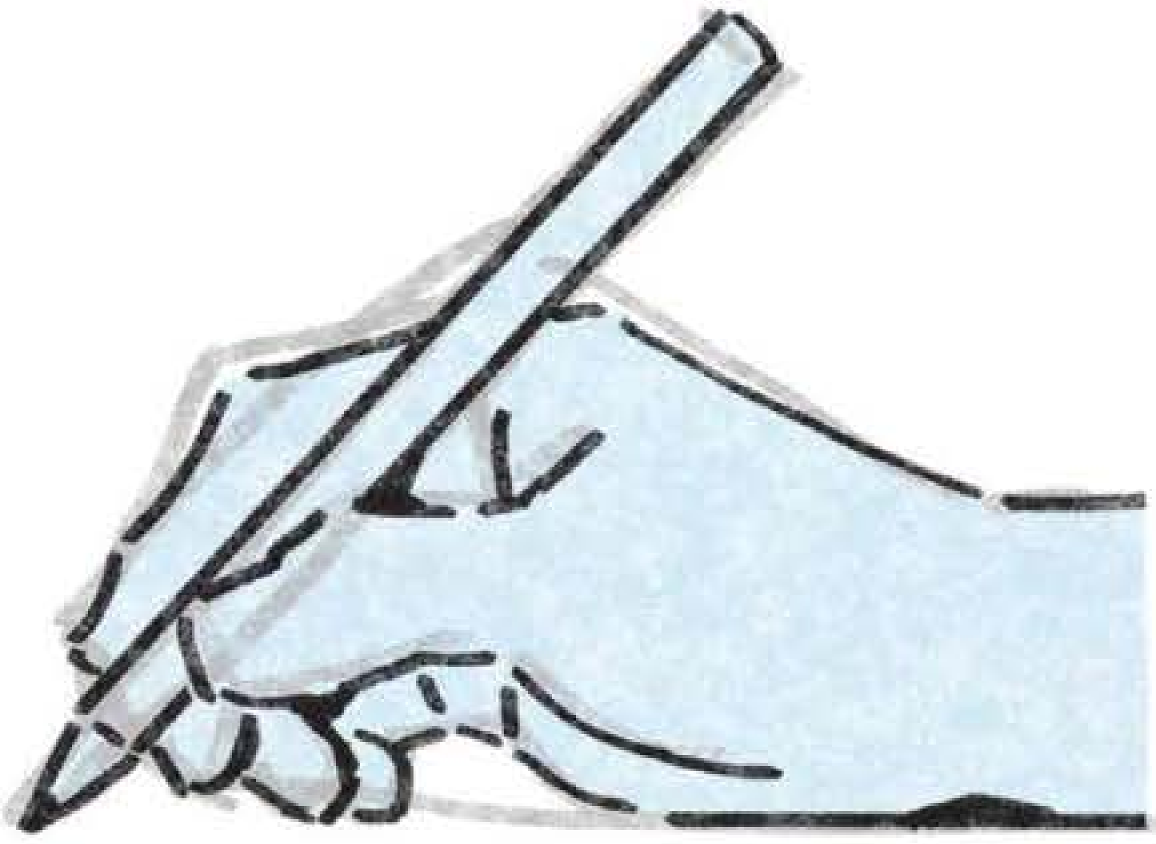
〚アタリ〛

指を分けるようにアタリを描きます。
特徴①・③を意識して、
指先でペン先を
押さえるようにします。



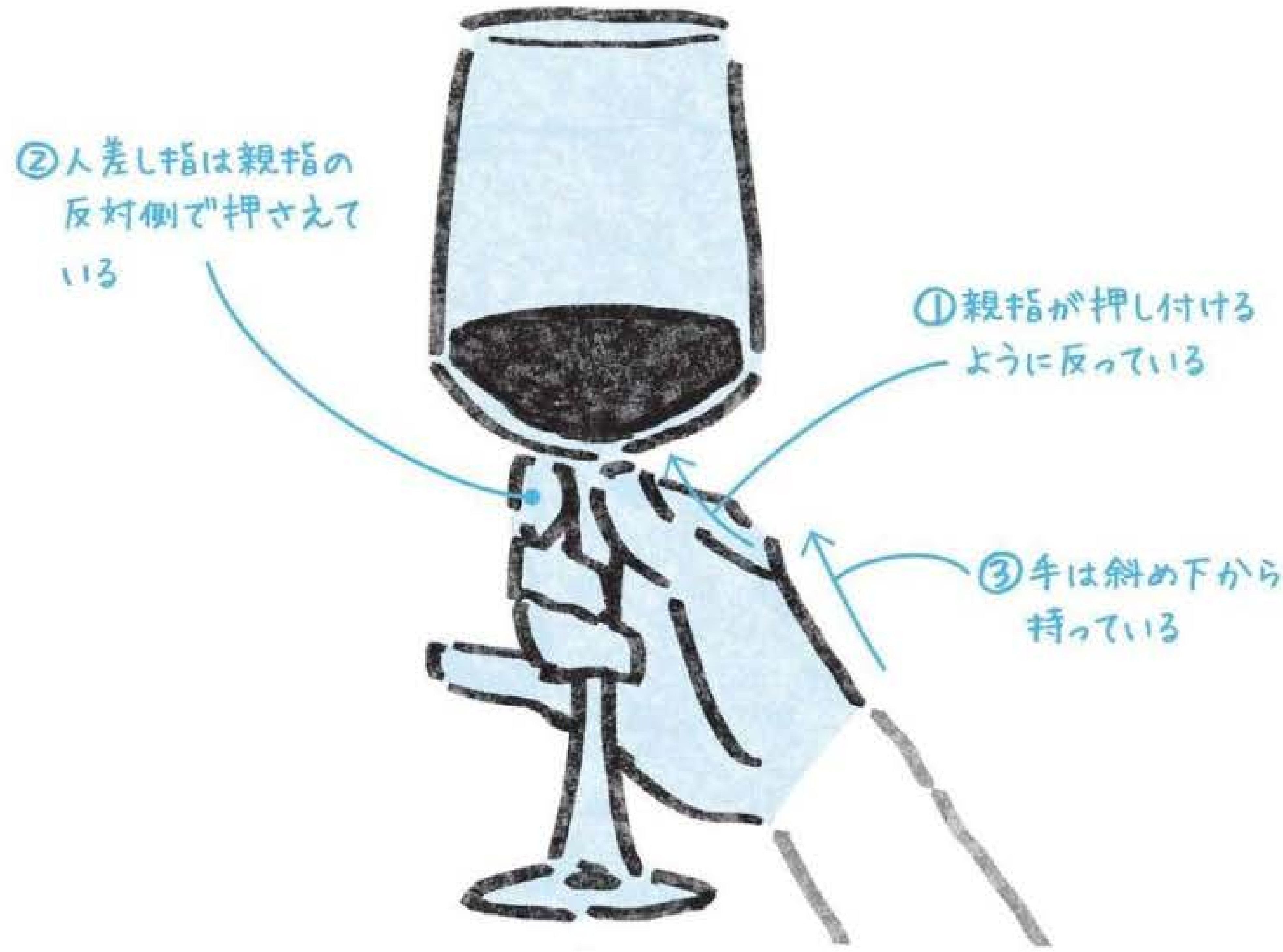
〚ディテール〛

シルエットとアタリを目印にして、
細部を描き込んでいきます。
ペンの持ち方は個人差も
大きいので、よく観察して
アレンジしてみてください。



ワイングラスを持たせたい！

観察してわかる3つの特徴

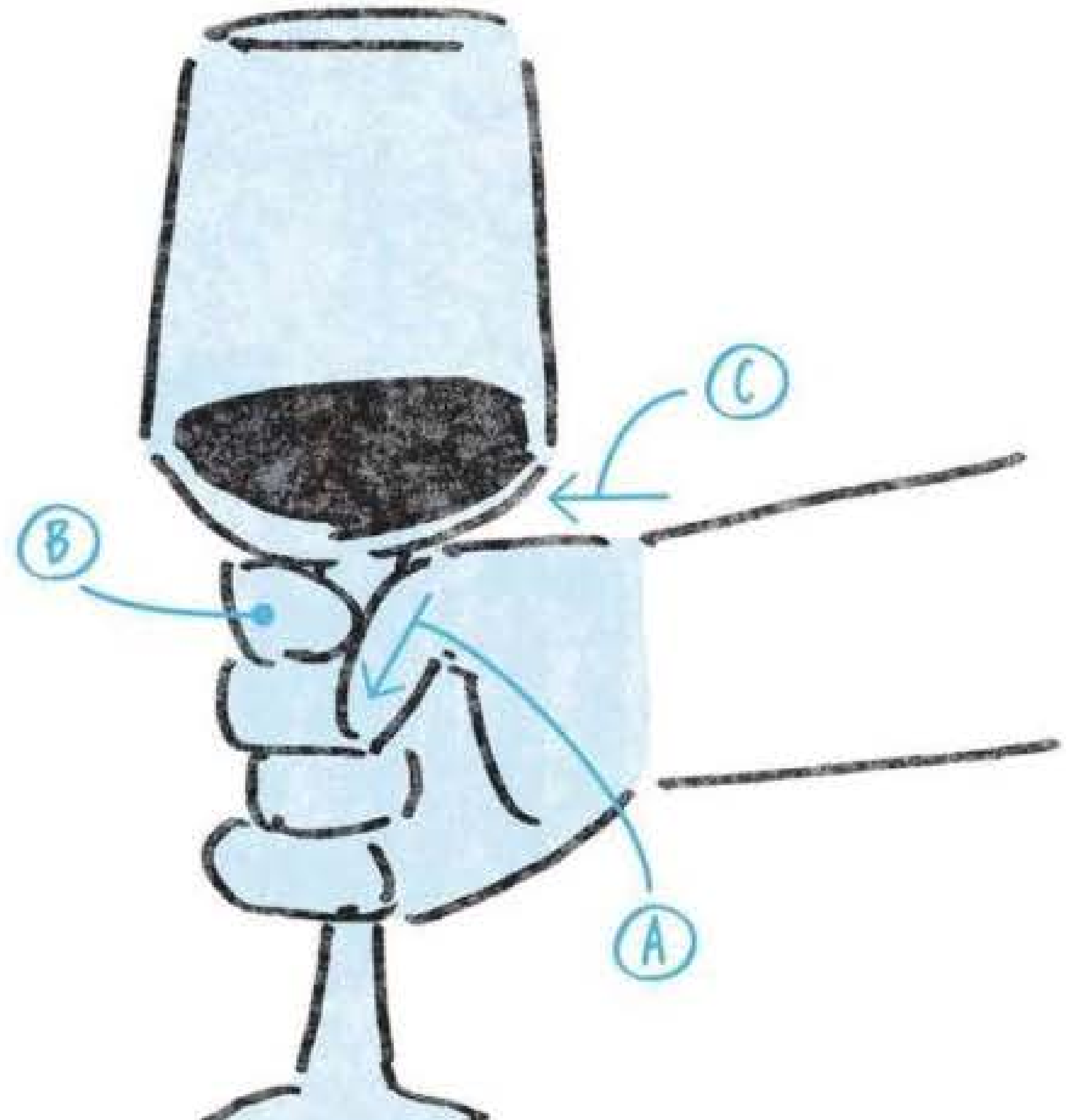


特徴を無視すると……？

Ⓐ握るような親指なので、
グラスとの間に隙間ができてしまう

Ⓑ握るような人差し指なので、
太いモノを持っているように見える

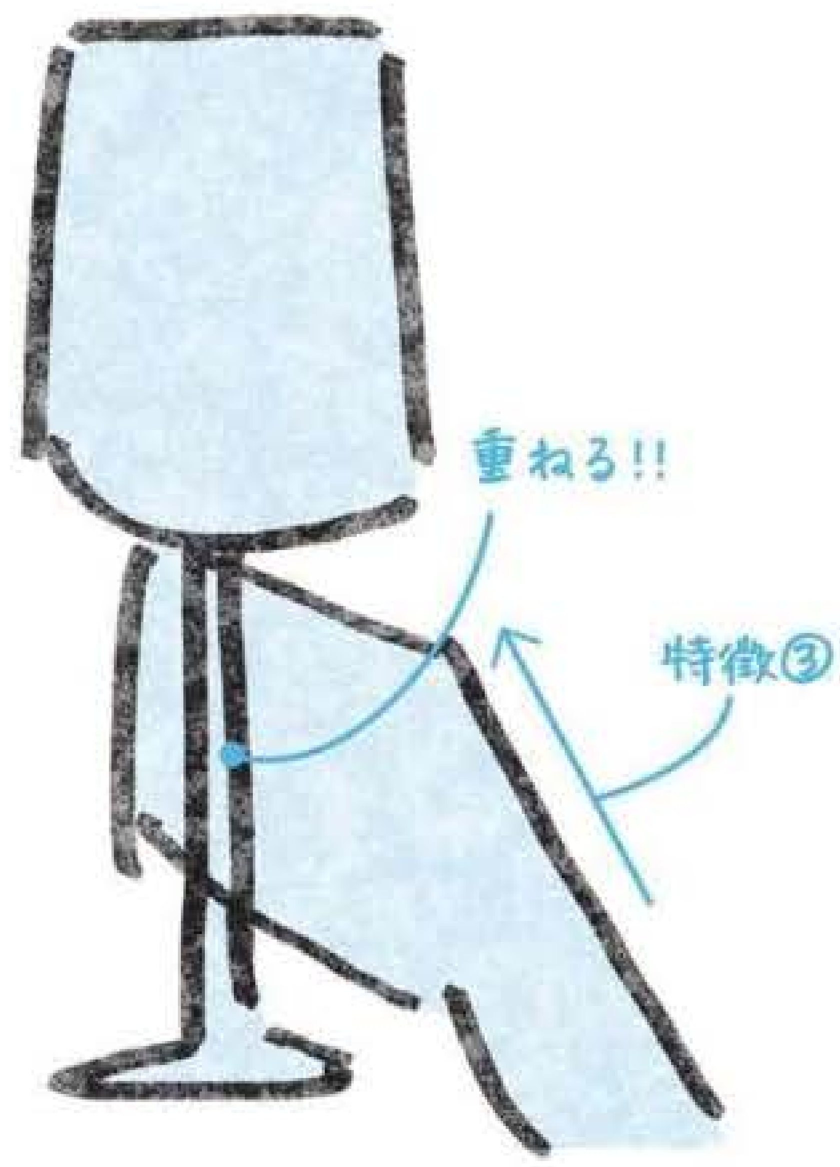
Ⓒ真横から持っているので、
握るような指しか描けない



描いてみよう!!

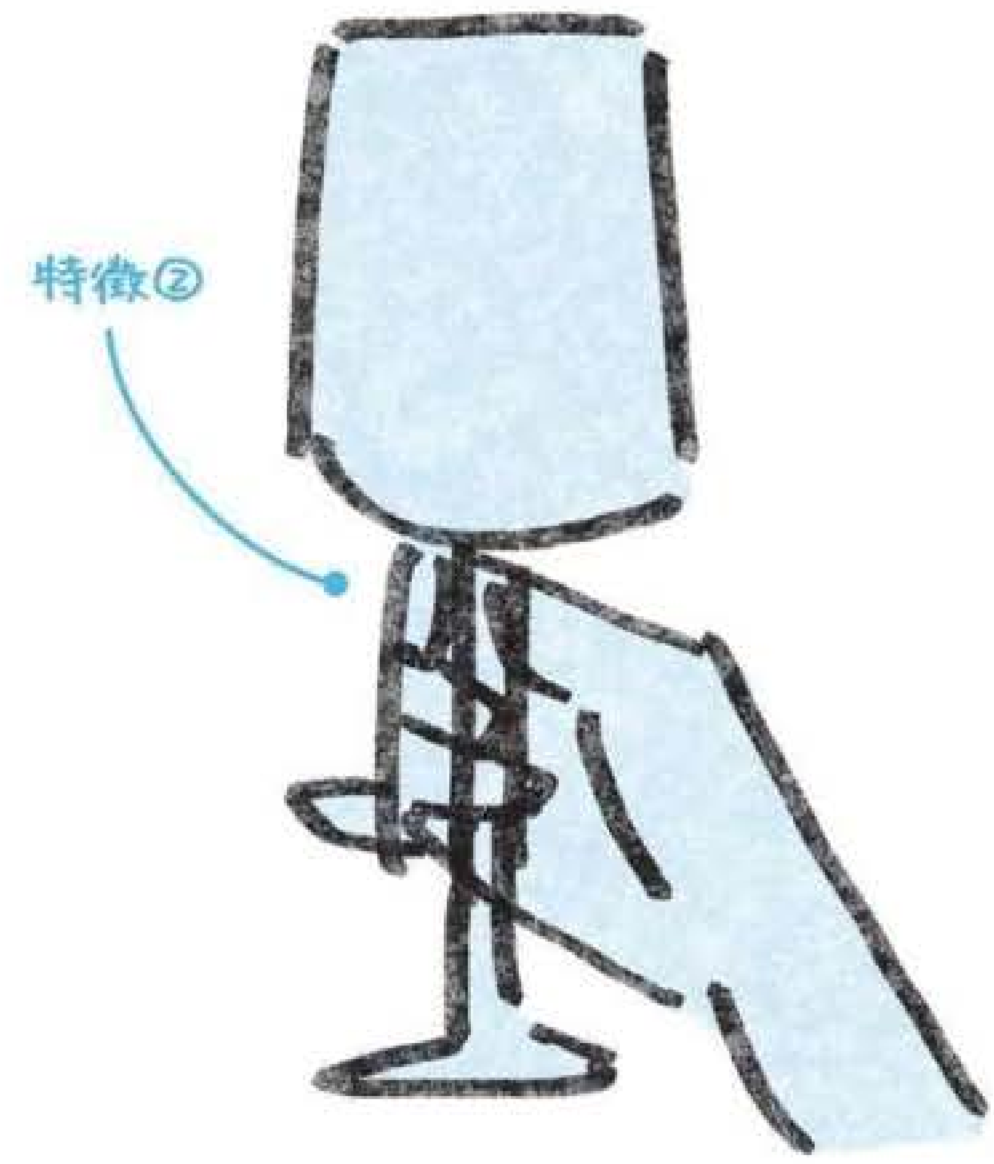
〚シルエット〛

グラスと手を重ねたシルエットを
描きます。特徴③を意識して、
斜めから重ねるようにしましょう。



〚アタリ〛

指を分けるようにアタリを描きます。
特徴②を意識して、
人差し指でグラスを
押さえるようにします。



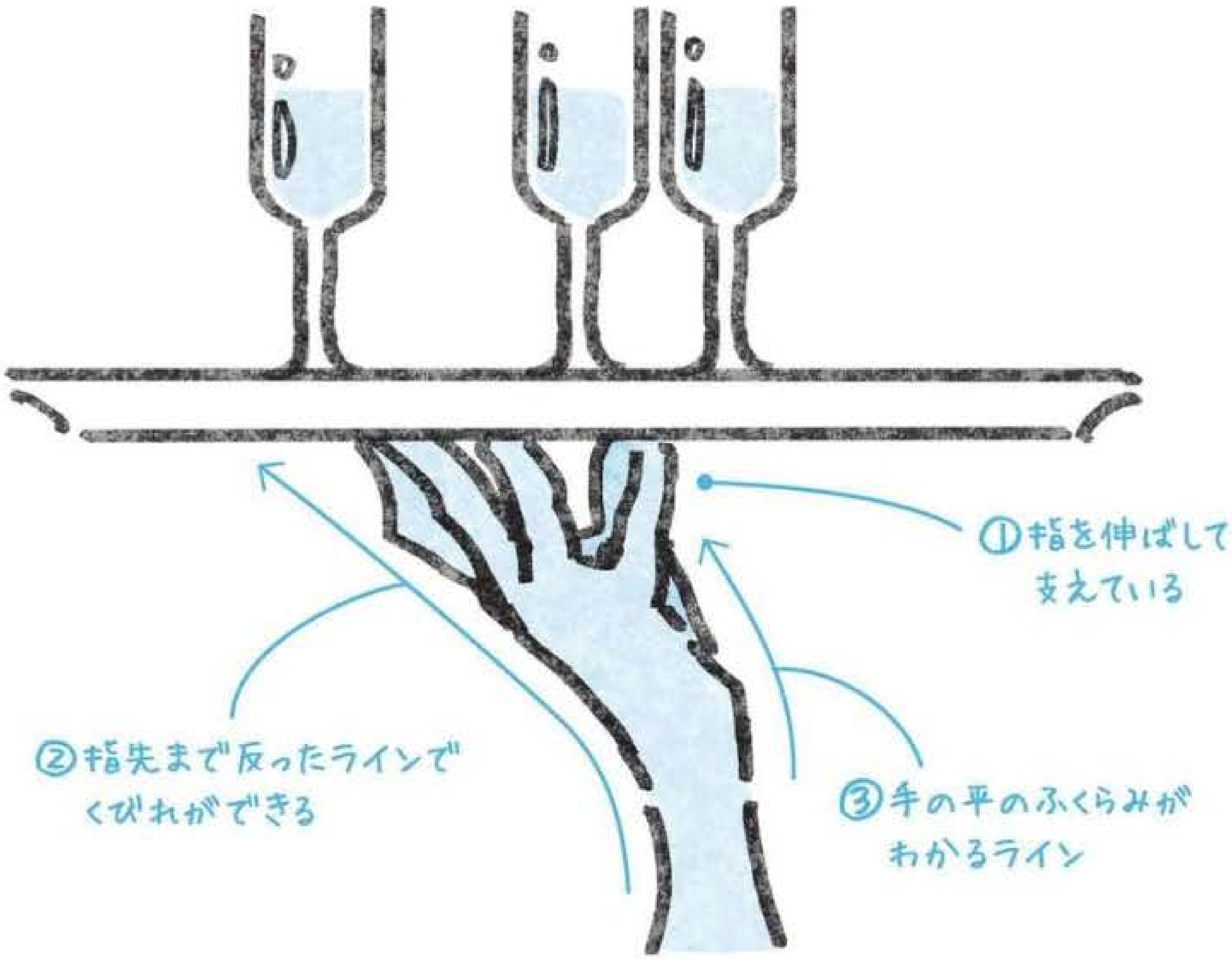
〚ディテール〛

シルエットとアタリを目印にして、
細部を描き込んでいきます。
特徴①を意識して、
親指を反らせるようにすると、
それっぽく見えます。



トレーを持たせたい!

観察してわかる3つの特徴

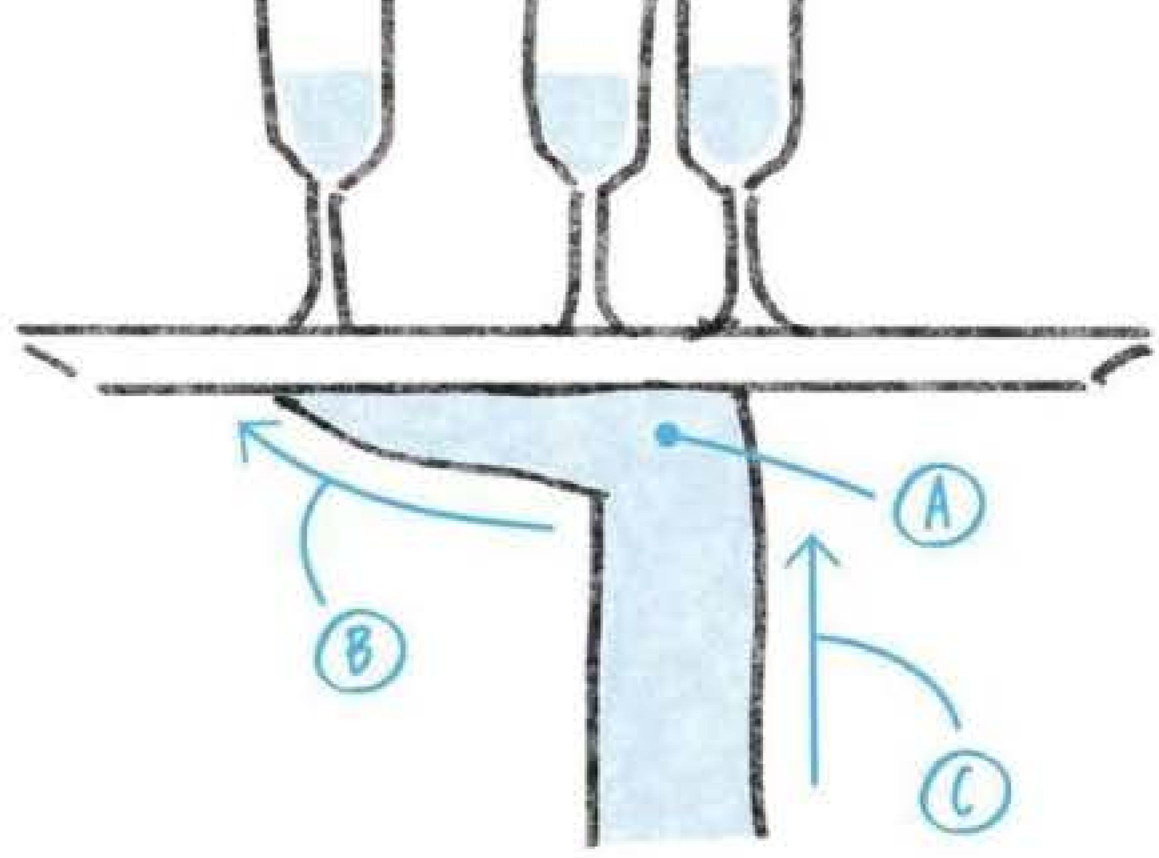


特徴を無視すると……?

Ⓐ手の平で支えているので、持ち方が変わっている

Ⓑ反ったラインがないので、手首のくびれができない

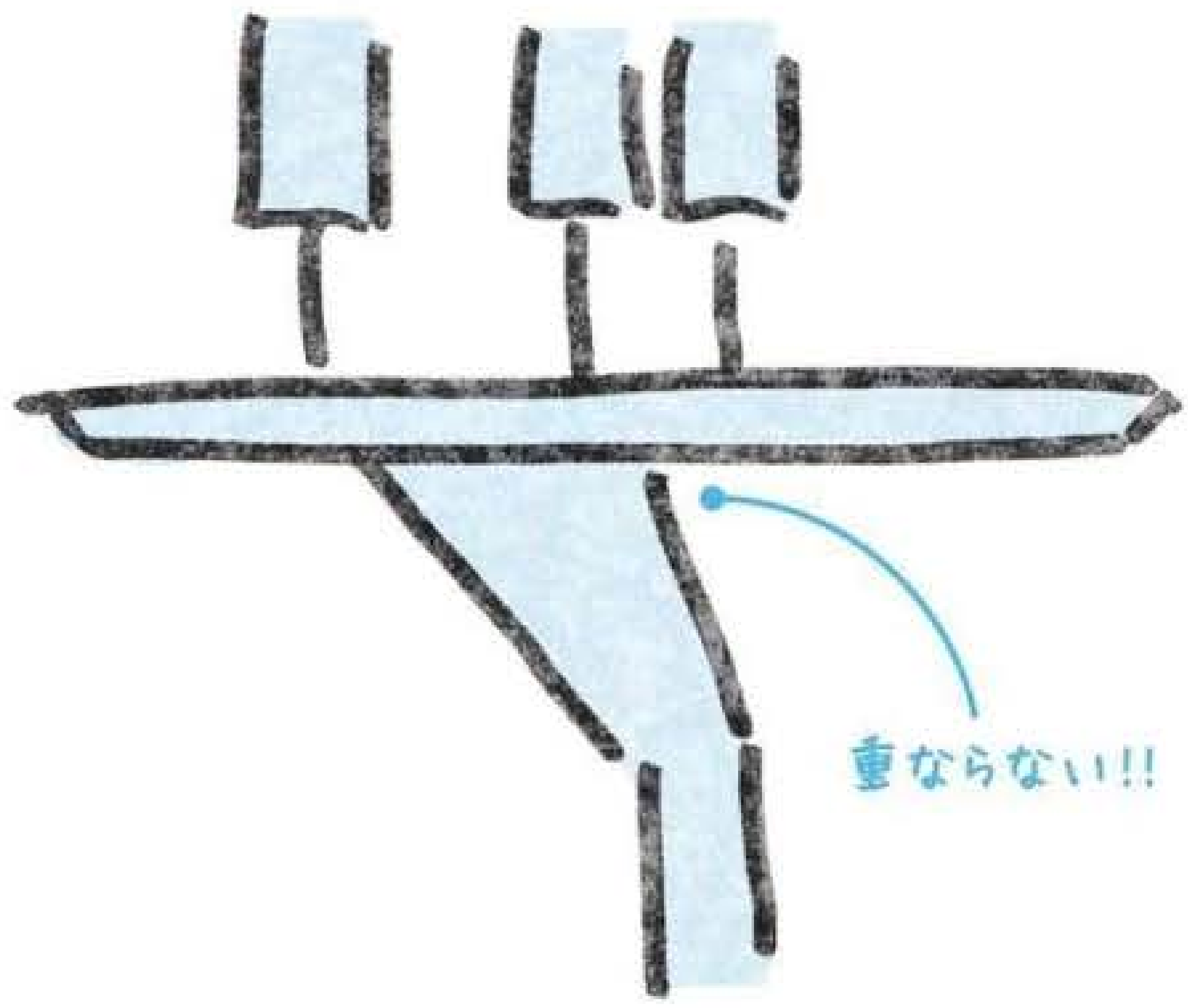
Ⓒ手の平のふくらみがないので、手の表現が単調になっている



描いてみよう!!

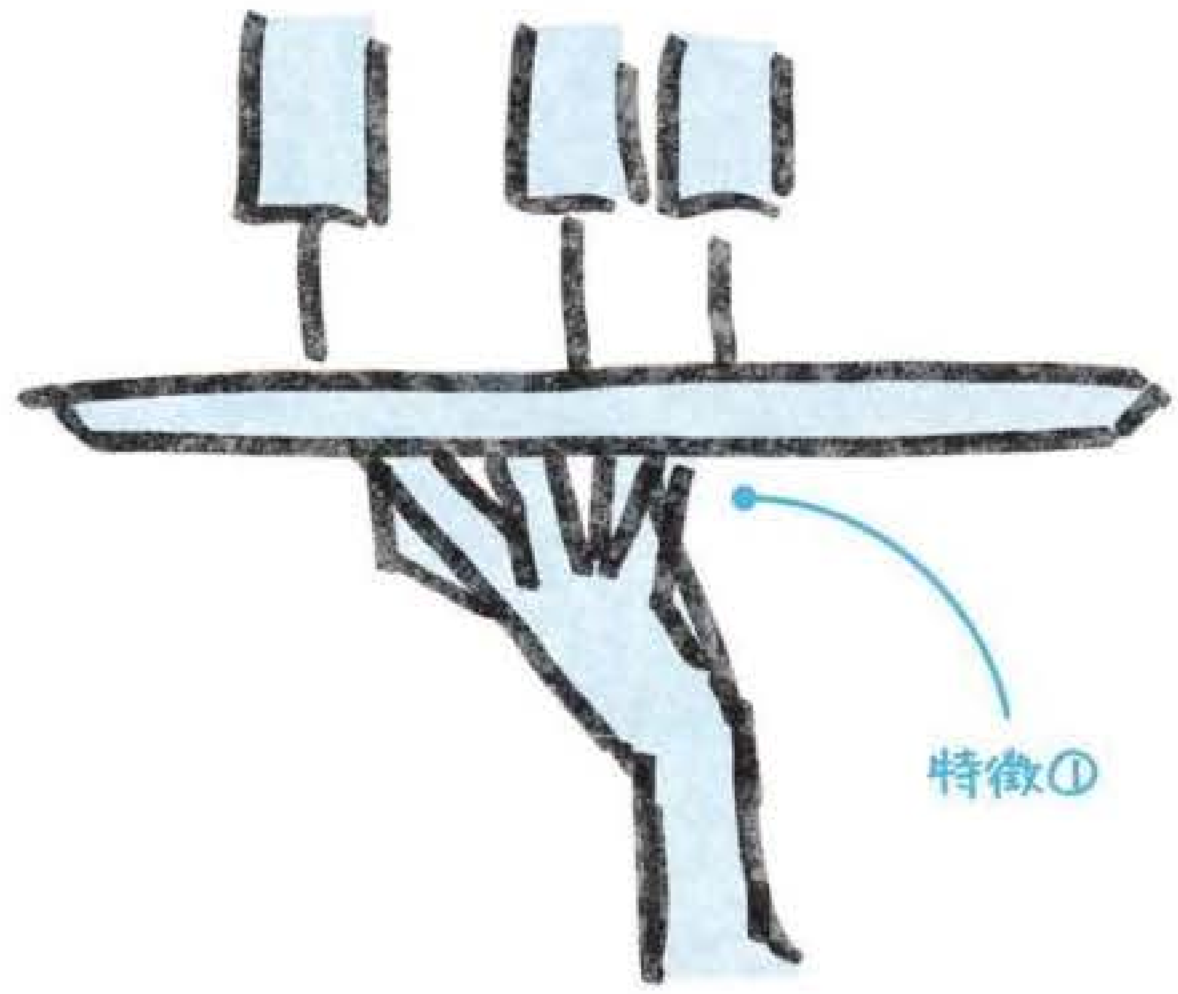
〖シルエット〗

トレーの下に手のシルエットを
描きます。今回はトレーを
持っているのではなく
支えているので、トレーと手は
重なりません。



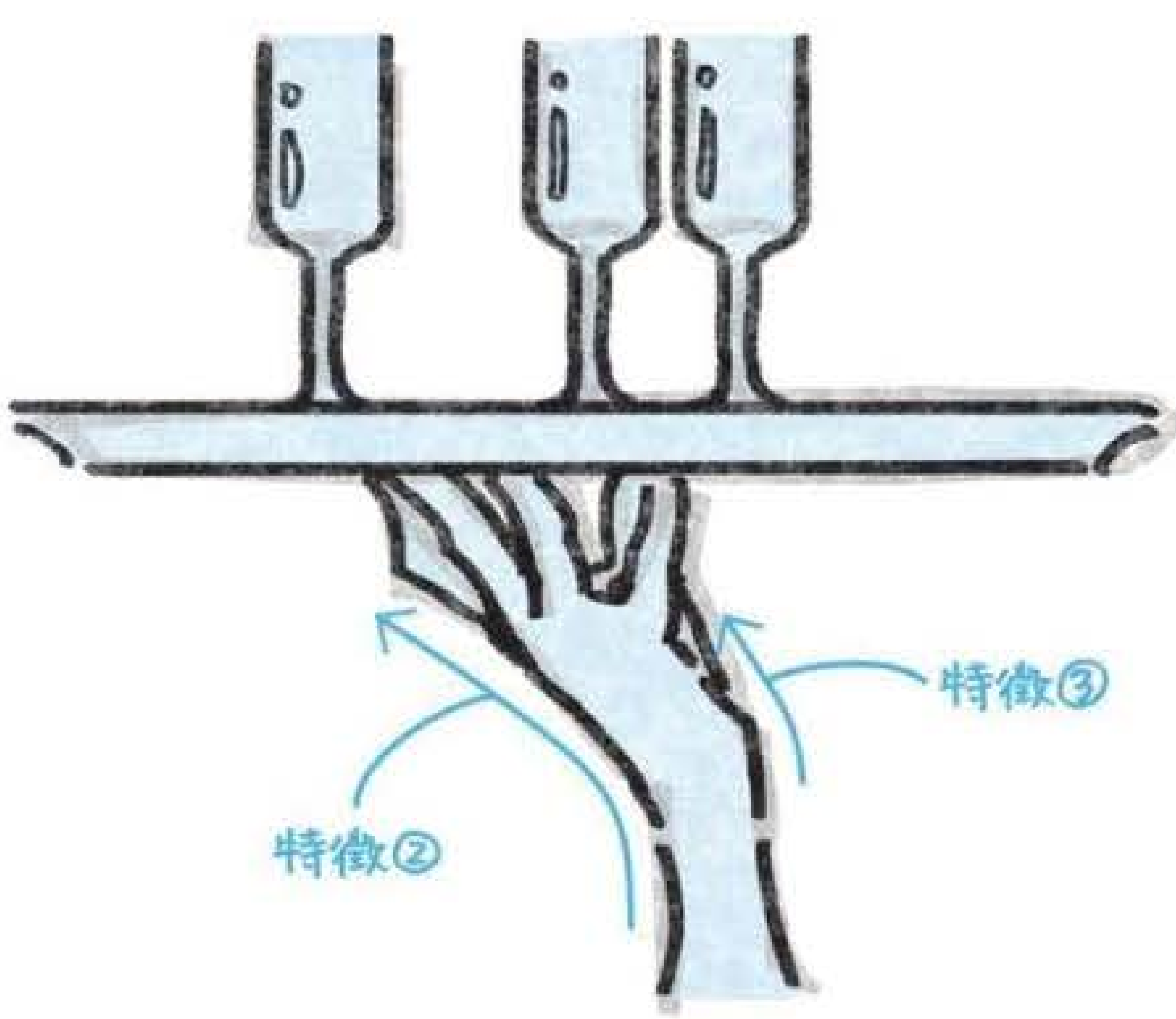
〖アタリ〗

指を分けるようにアタリを描きます。
特徴①を意識して、
指を伸ばしてトレーを
支えるようにします。



〖ディテール〗

シルエットとアタリを目印にして、
細部を描き込んでいきます。
特徴②・③を意識して、
手首のくびれなどをつくると、
それっぽく見えます。



きほん
顔
上半身
全身
応用

LESSON 12 両手で持つポーズがそれっぽく描けない！



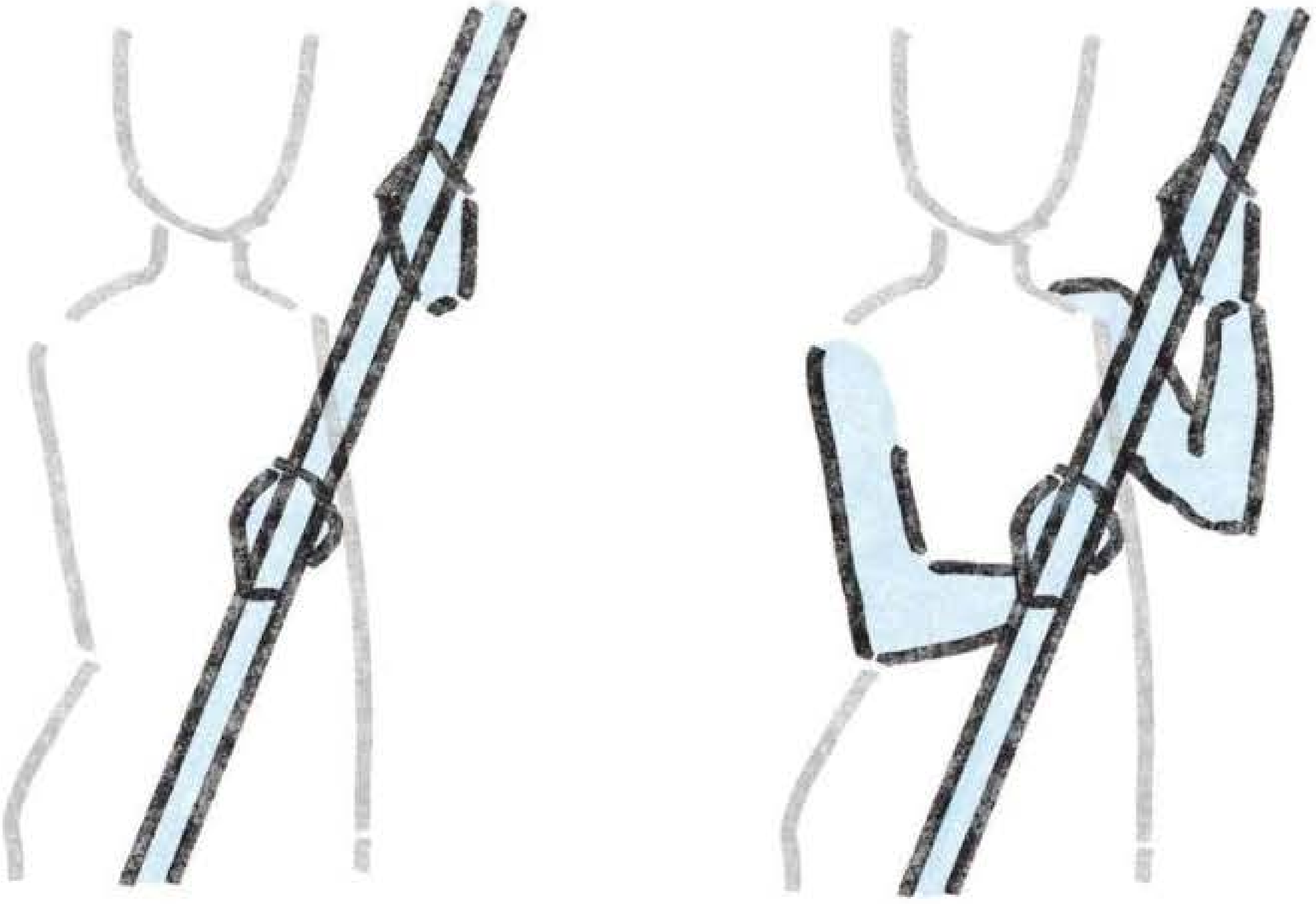
モノの位置がどうしてもズレてしまう……



オカシイとわかっていても、腕を長くしないと合わない



手やモノの角度が合わない……



ズレやすい両手の位置は最初に決めよう!!

両手で持つポーズは、両手とモノの3つの位置を完ペキに合わせないと成立しない、難しいポーズです。
だからこそ、ズレないように両手の位置を、最初に決めておきましょう。
棒や剣などのモノが曲がると歪んで見えてしまいますが、腕の位置ならいくらでも調整ができます。
かなり作画が楽になりますよ。

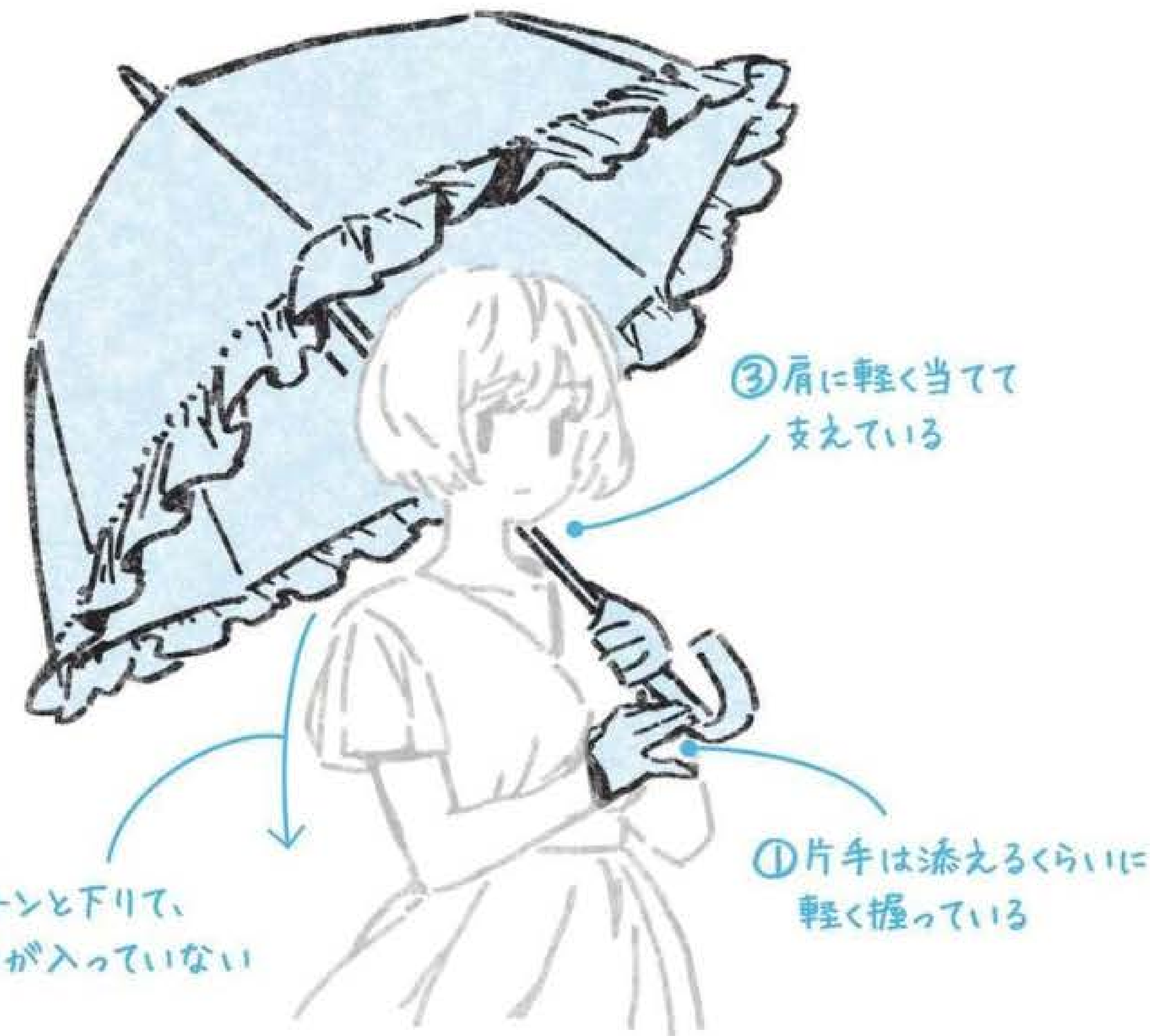


POINT

後から調整が難しいパーツは、最初から位置を決めておこう!!

傘を持たせたい！

観察してわかる3つの特徴



特徴を無視すると……？

Ⓐ両手でガッチリ握っているので、
バットを持っているように見える

Ⓑ腕が上がっているので、
力強く持っているように見える

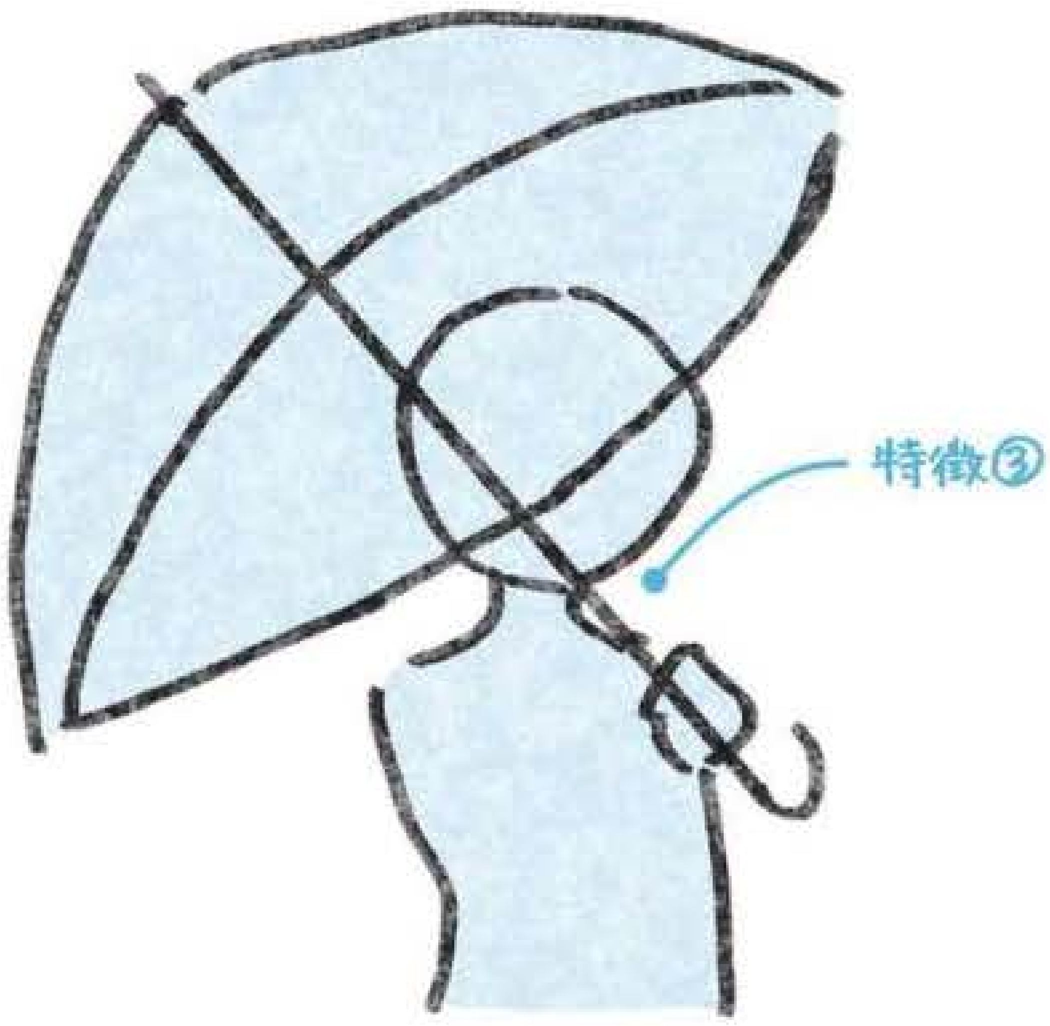
Ⓒ肩で支えていないので、
腕だけで頑張って支えて
いるように見える



描いてみよう!!

〚シルエット〛

身体のシルエットに対して
傘のシルエットを描きます。
特徴③を意識して、
傘を肩で支えるようにくっつけると、
それっぽく見えます。



〚アタリ〛

身体と腕のアタリを描きます。
特徴①・②を意識して、
手の位置やストンと落ちた腕を
描いていきます。



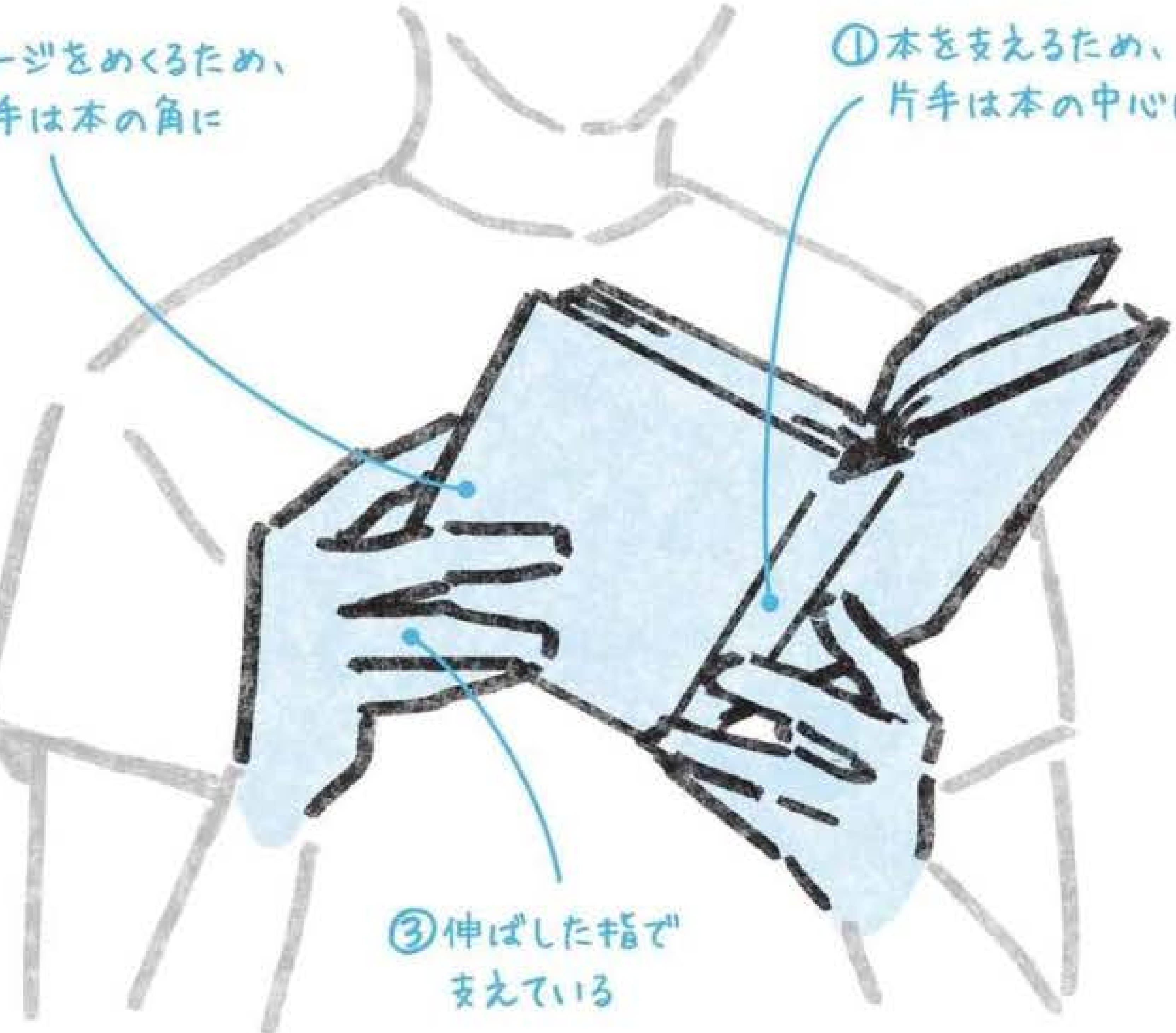
〚ディテール〛

シルエットとアタリを目印にして、
細部を描き込めば完成です。
今回はわざと難しいフリル傘を
描きましたが、もっとシンプルな
ものでも十分伝わるはずですよ!



本を読ませたい！

観察してわかる3つの特徴

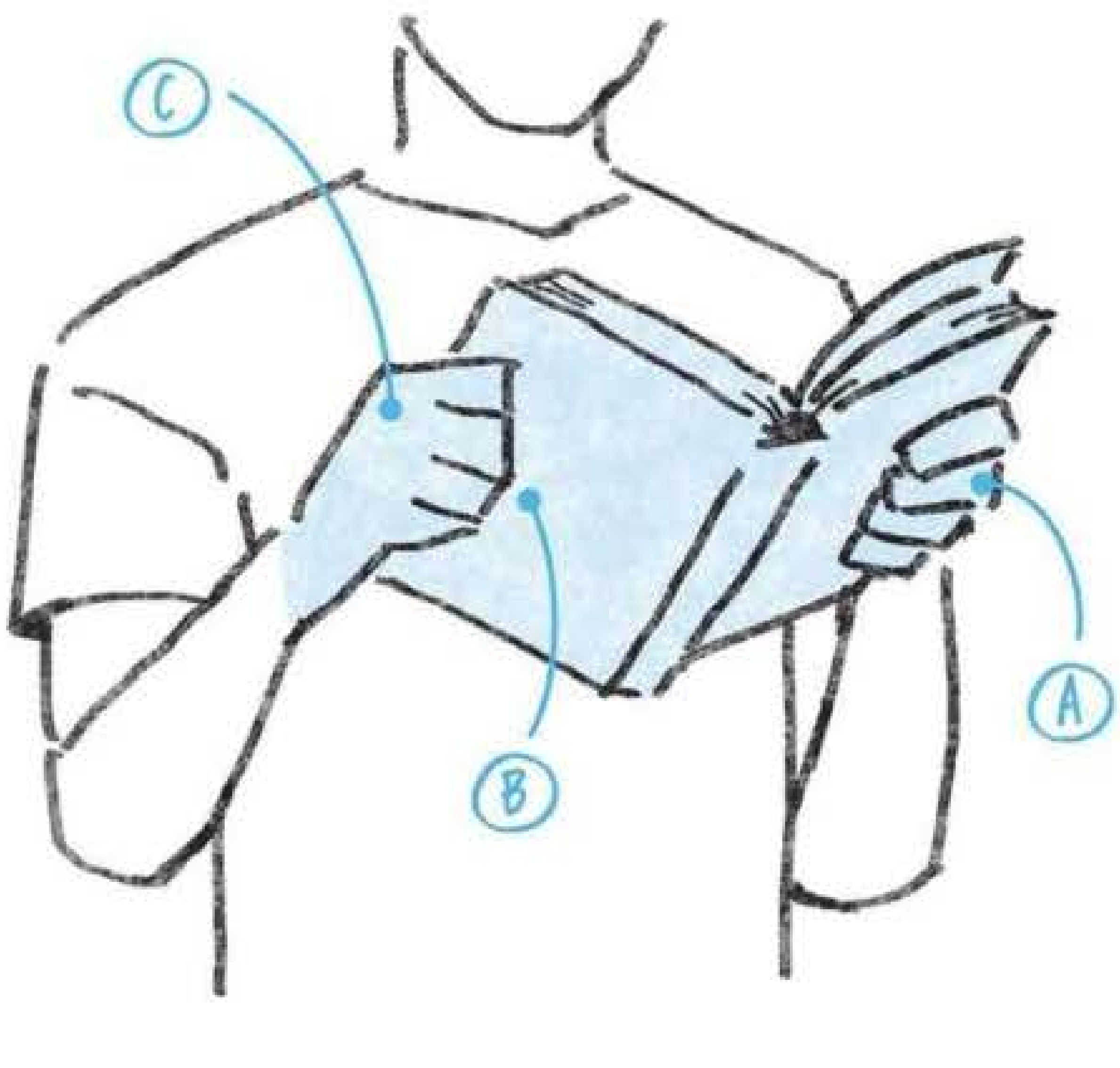


特徴を無視すると……？

Ⓐ 支える手が本の中心にないので、
本が浮いて見える

Ⓑ めくる手が本の角にないので、
本を持っているだけに見える

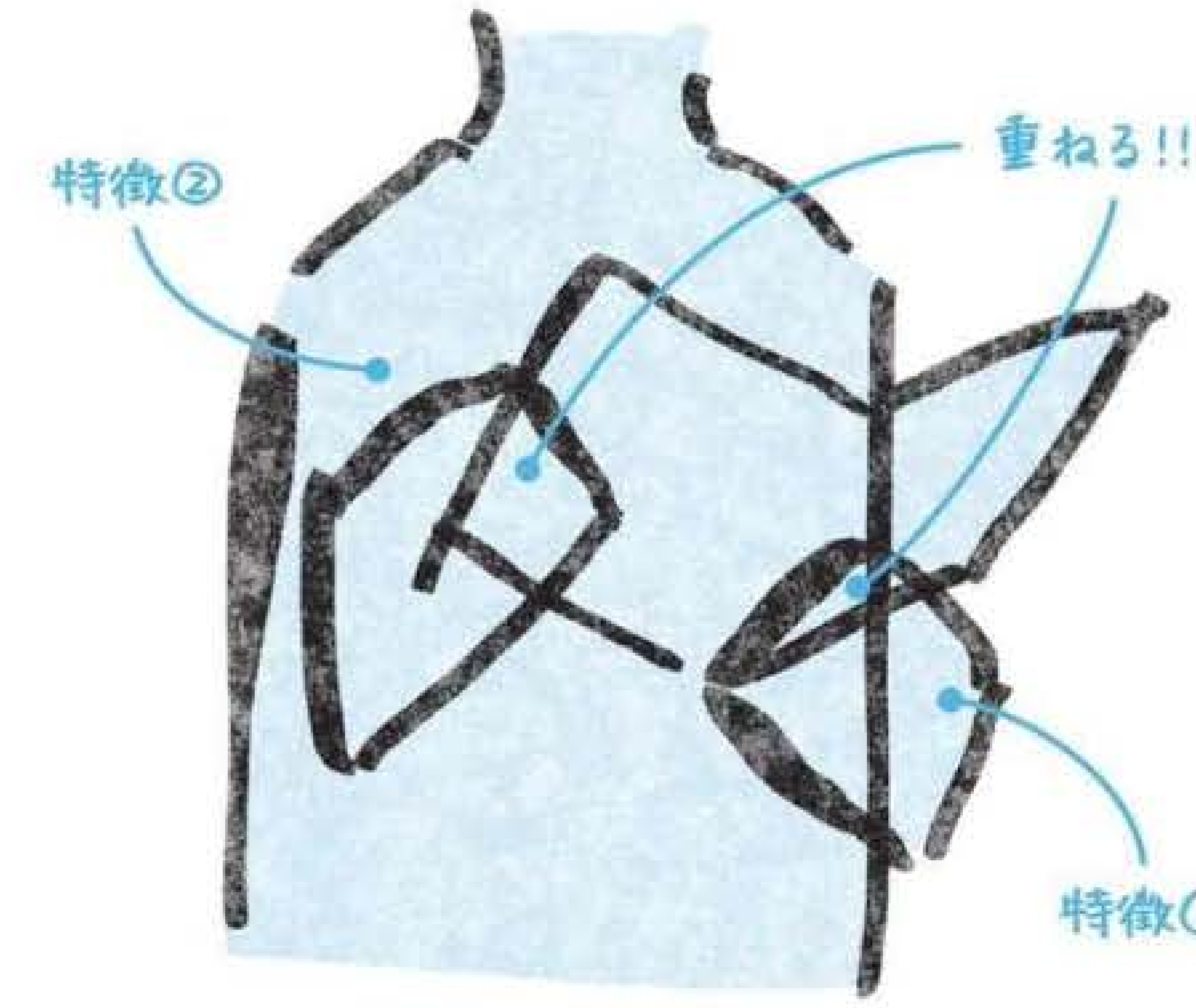
Ⓒ 本を握るように持っているので、
手首の角度が難しくなる



描いてみよう!!

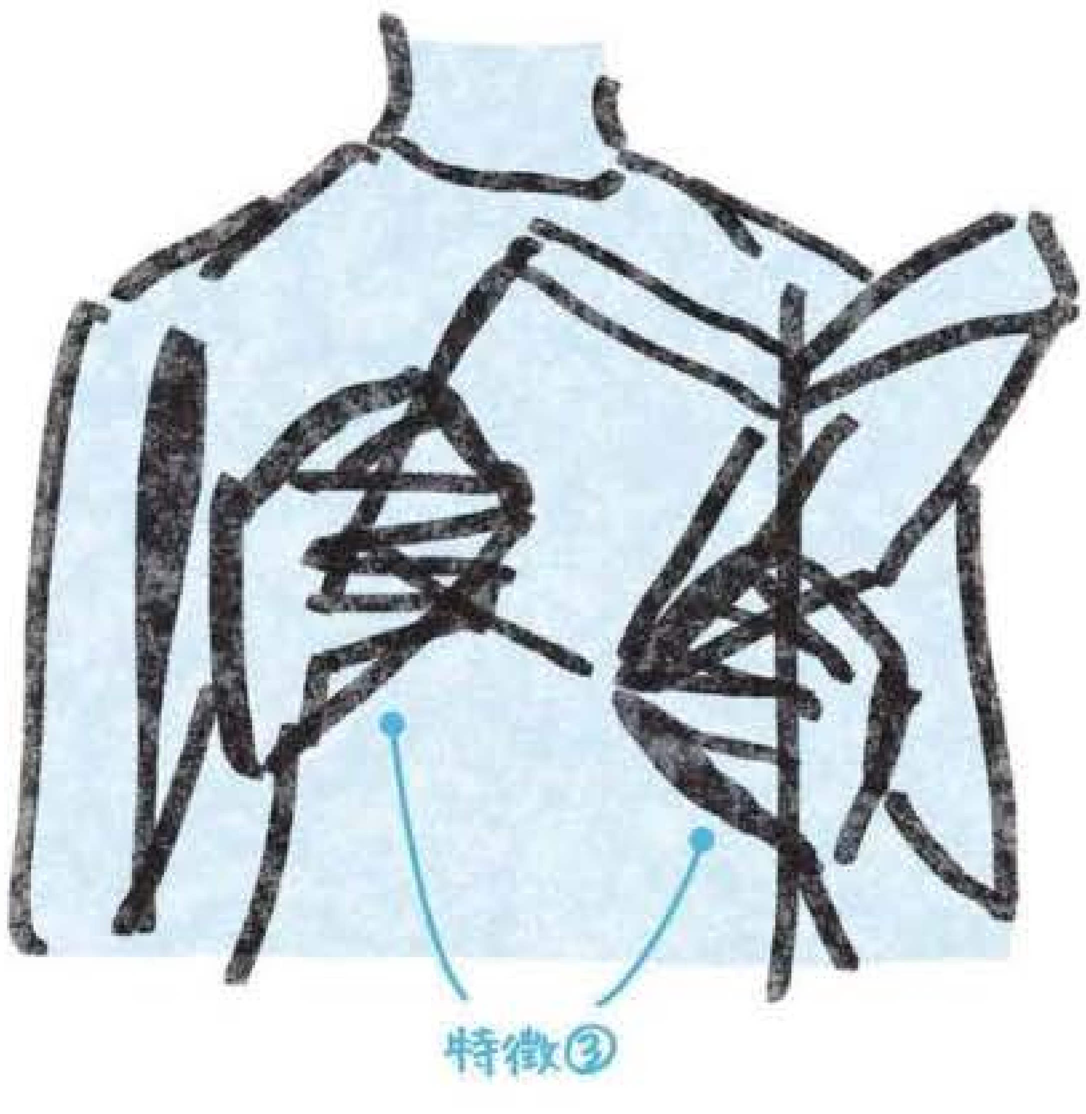
〖シルエット〗

身体のシルエットに対して、
本と手のシルエットを描きます。
特徴①・②を意識して、
重ねる位置を調整します。



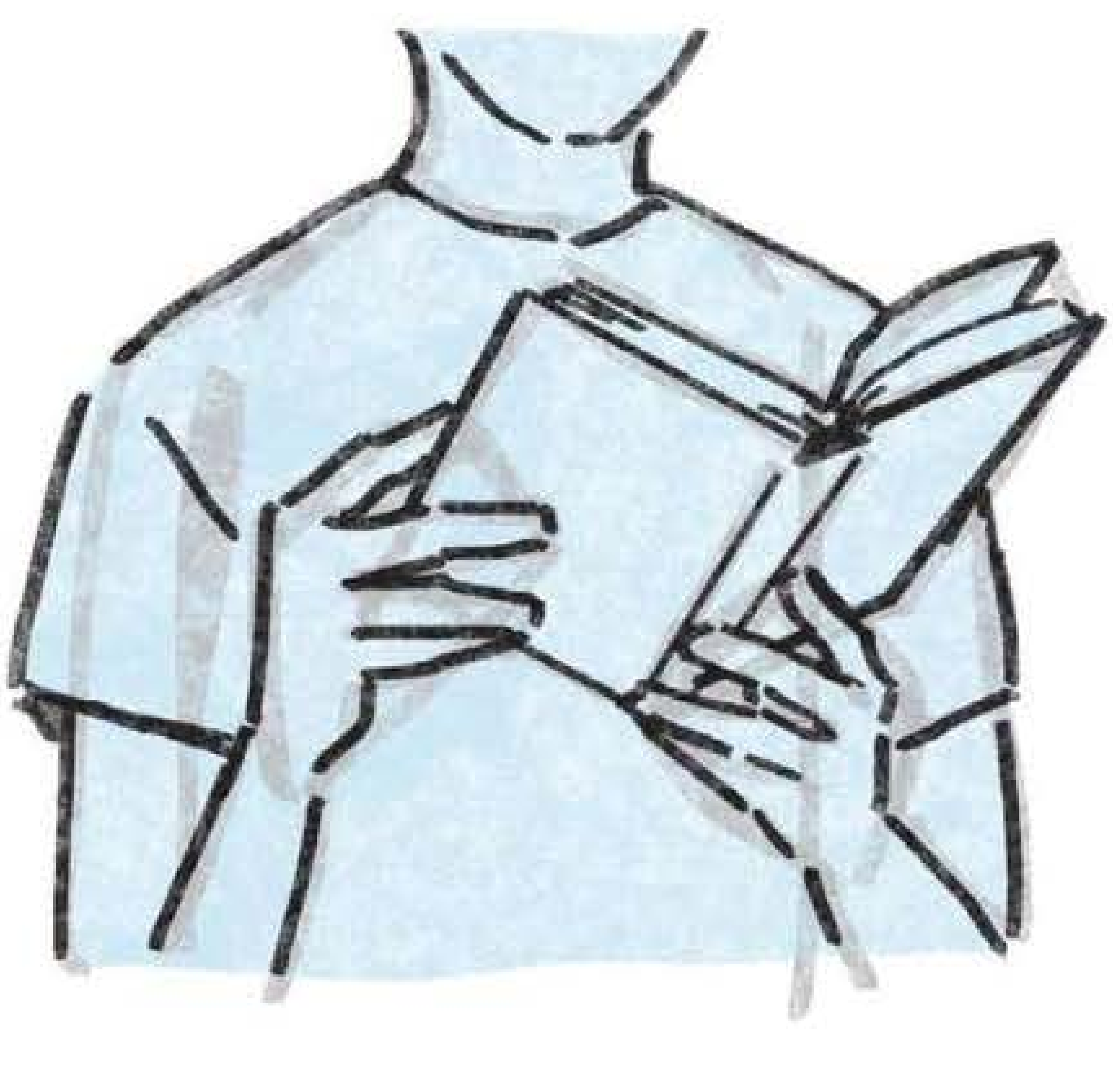
〖アタリ〗

身体と腕のアタリを描きます。
特徴③を意識して、
手ではなく指で支えるように
描きます。



〖ディテール〗

シルエットとアタリを目印にして、
細部を描き込みます。
本の大きさや重さによっても
持ち方は変わるので、
周りの人をよく観察して
みてください。



ほうきを持たせたい！

観察してわかる3つの特徴



特徴を無視すると……？

Ⓐ手が棒と並行なので、腕の方向が制限されてしまう

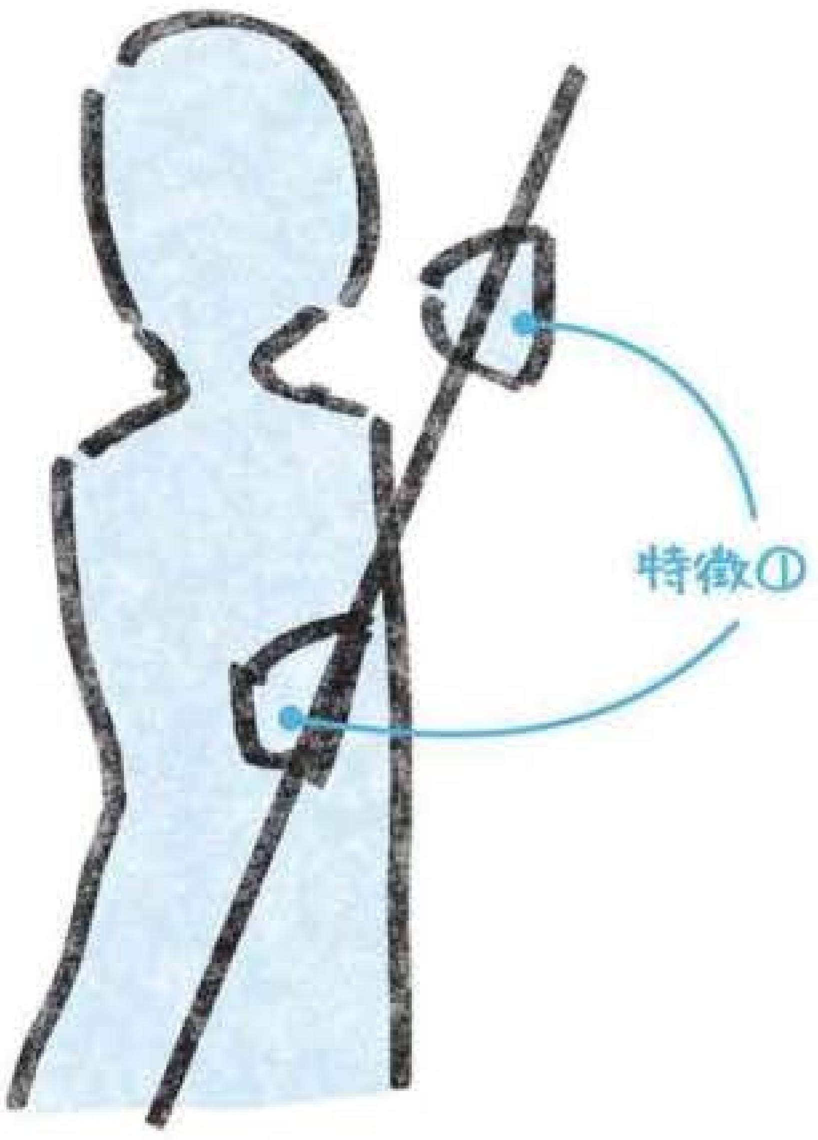
Ⓑ腕が上がっているので、力強く持っているように見える

Ⓒ脇が広がっているので、重いモノを持ちあげているように見える



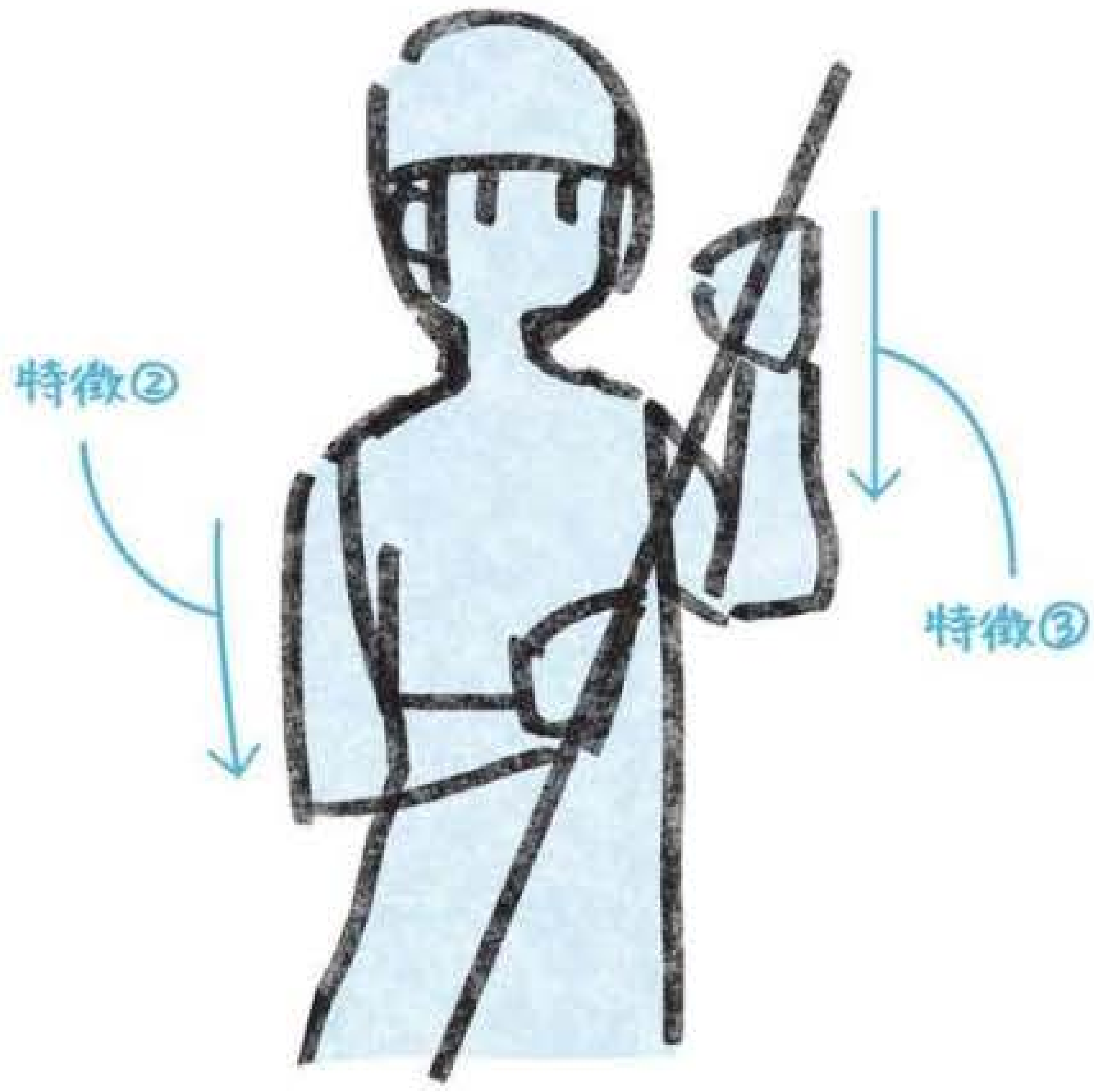
描いてみよう!!

【シルエット】



身体のシルエットに対して、
棒と手のシルエットを描きます。
特徴①を意識して、
丸より角のあるシルエットにした方が
便利です。

【アタリ】



身体と腕のアタリを描きます。
特徴②・③を意識して、
ストンと下りた腕を描くと、
それっぽく見えます。

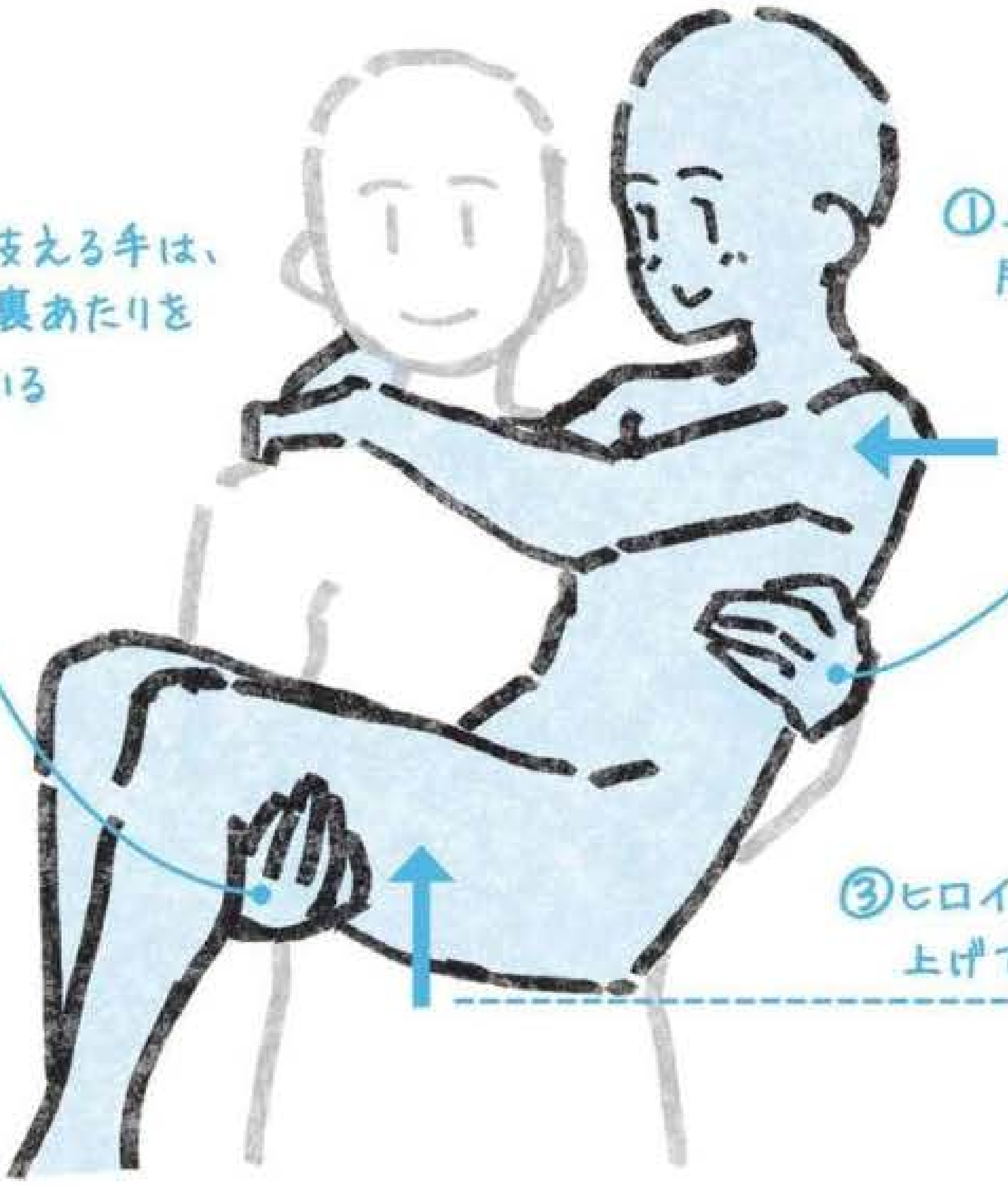
【ディテール】



シルエットとアタリを目印にして、
細部を描き込みます。
手は少しくらい雑になっても、
ポーズ(棒状のモノを持っていること)
は伝わるので安心してください!

お姫様抱っこさせたい！

観察してわかる3つの特徴

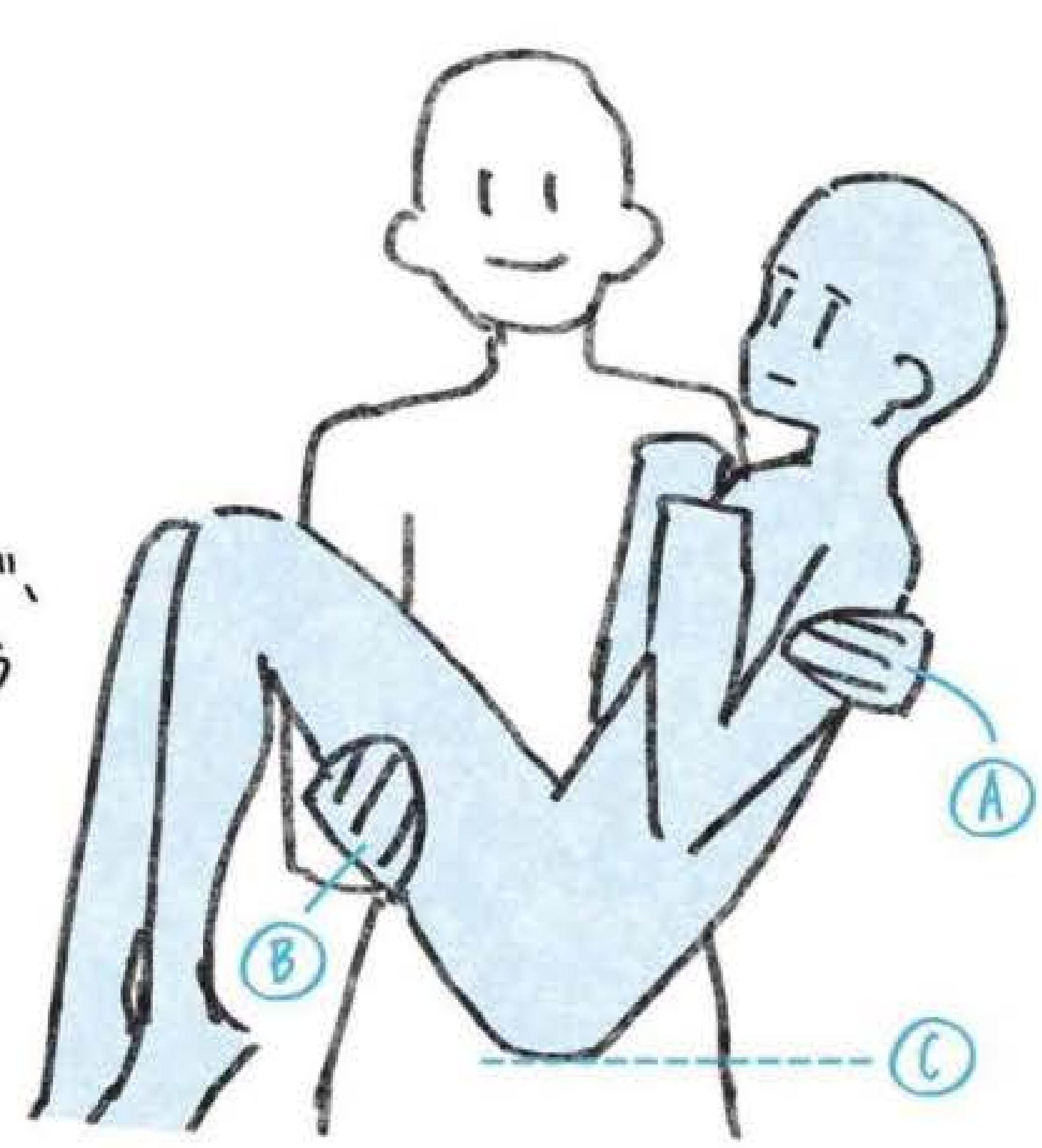


特徴を無視すると……？

Ⓐ引き寄せる手が肩の近くにあるので、
ヒロインの身体が落ちそうに見える

Ⓑ支える手が太もものあたりにあるので、
ヒロインの体重が極端に軽く見えてしまう

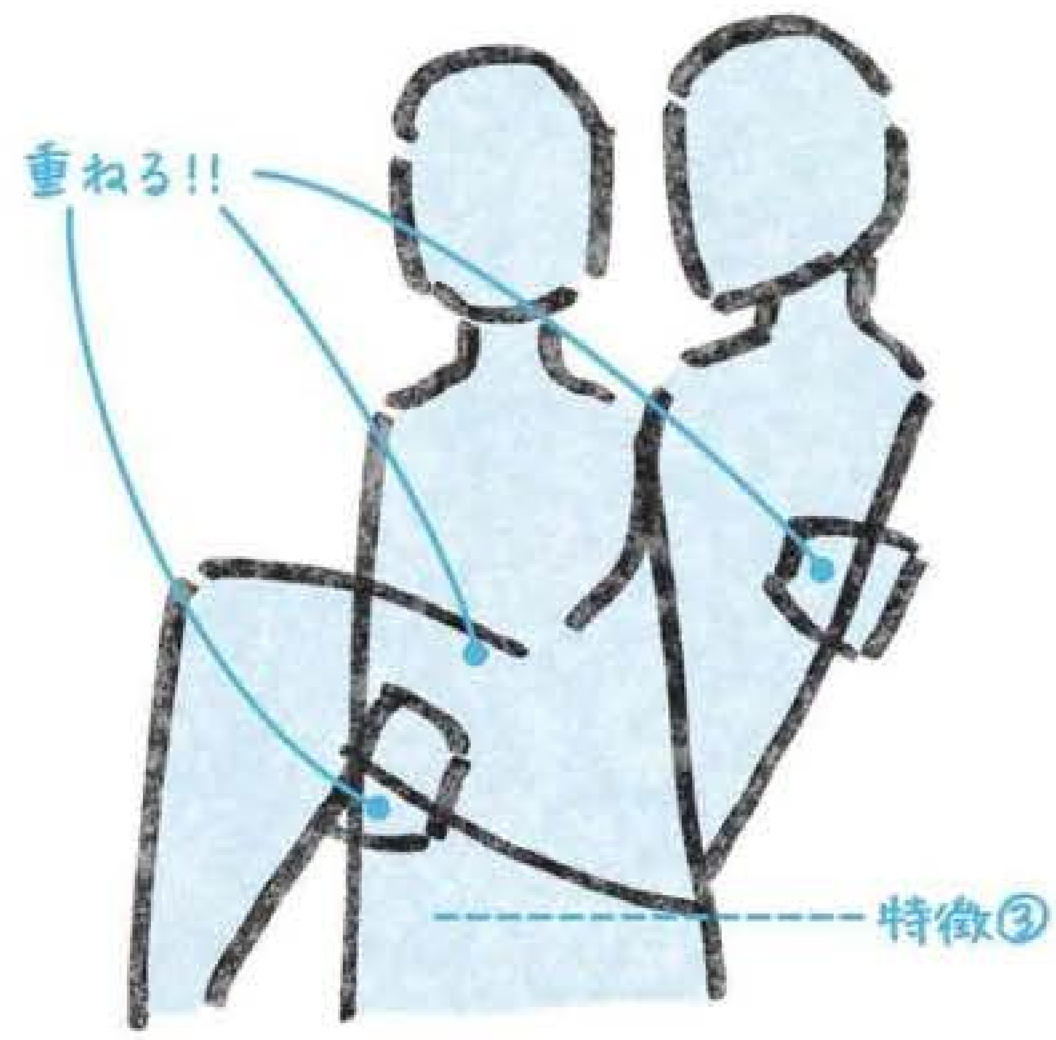
Ⓒヒロインのお尻が腰より下にあるので、
ズリ落ちているように見える



描いてみよう!!

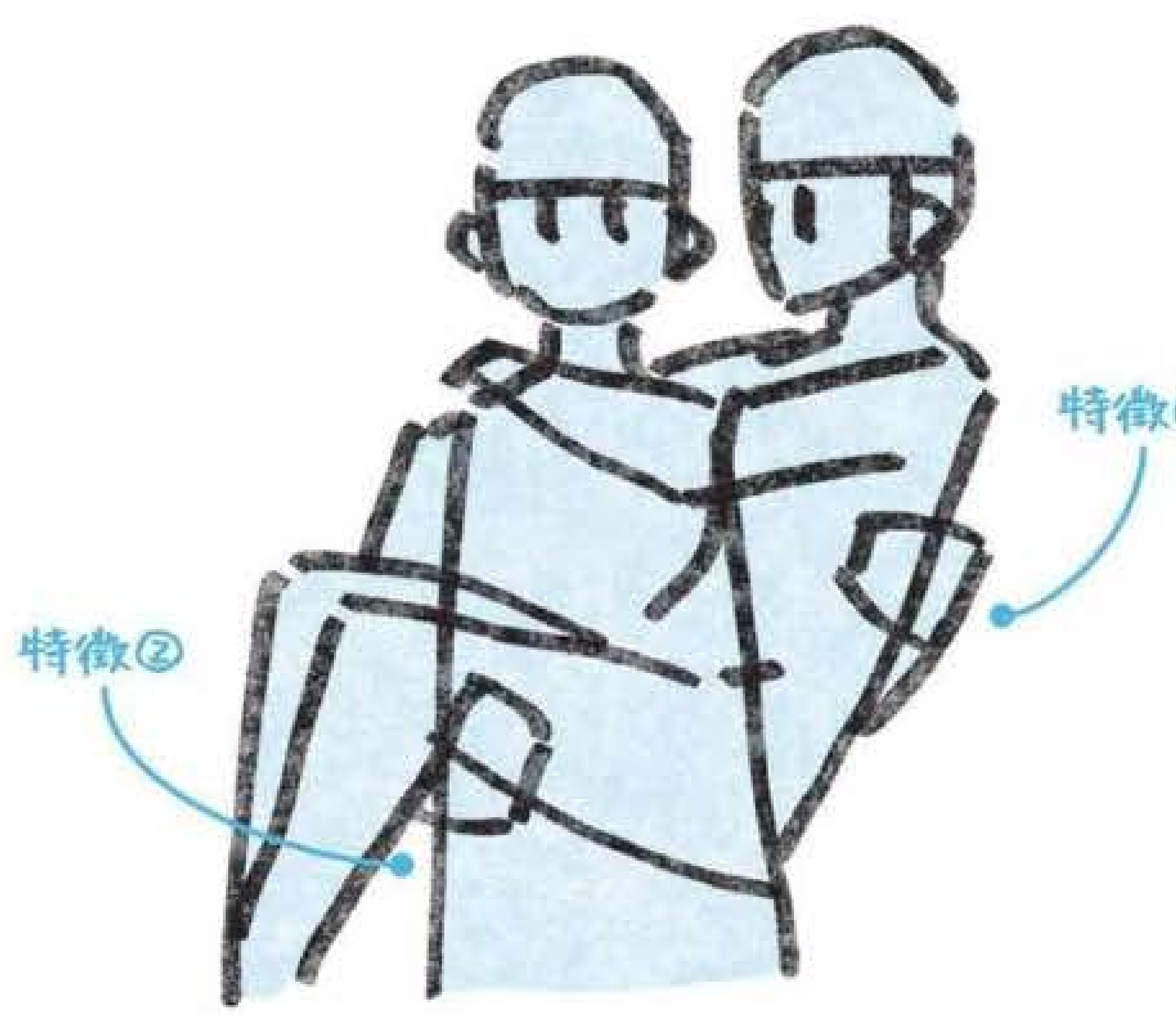
【シルエット】

身体のシルエットに対して、
ヒロインのシルエットを描きます。
特徴③を意識して、2つの身体を
思いっきり重ねましょう。



【アタリ】

身体と腕のアタリを描きます。
特徴①・②を意識して、
手の位置を微調整します。



【ディテール】

シルエットとアタリを目印にして、
細部を描き込みます。
服装によっては隠れる部分が
多くなり、バランスが取りにくく
なるので、最初に位置関係を
チェックするのが大切です。



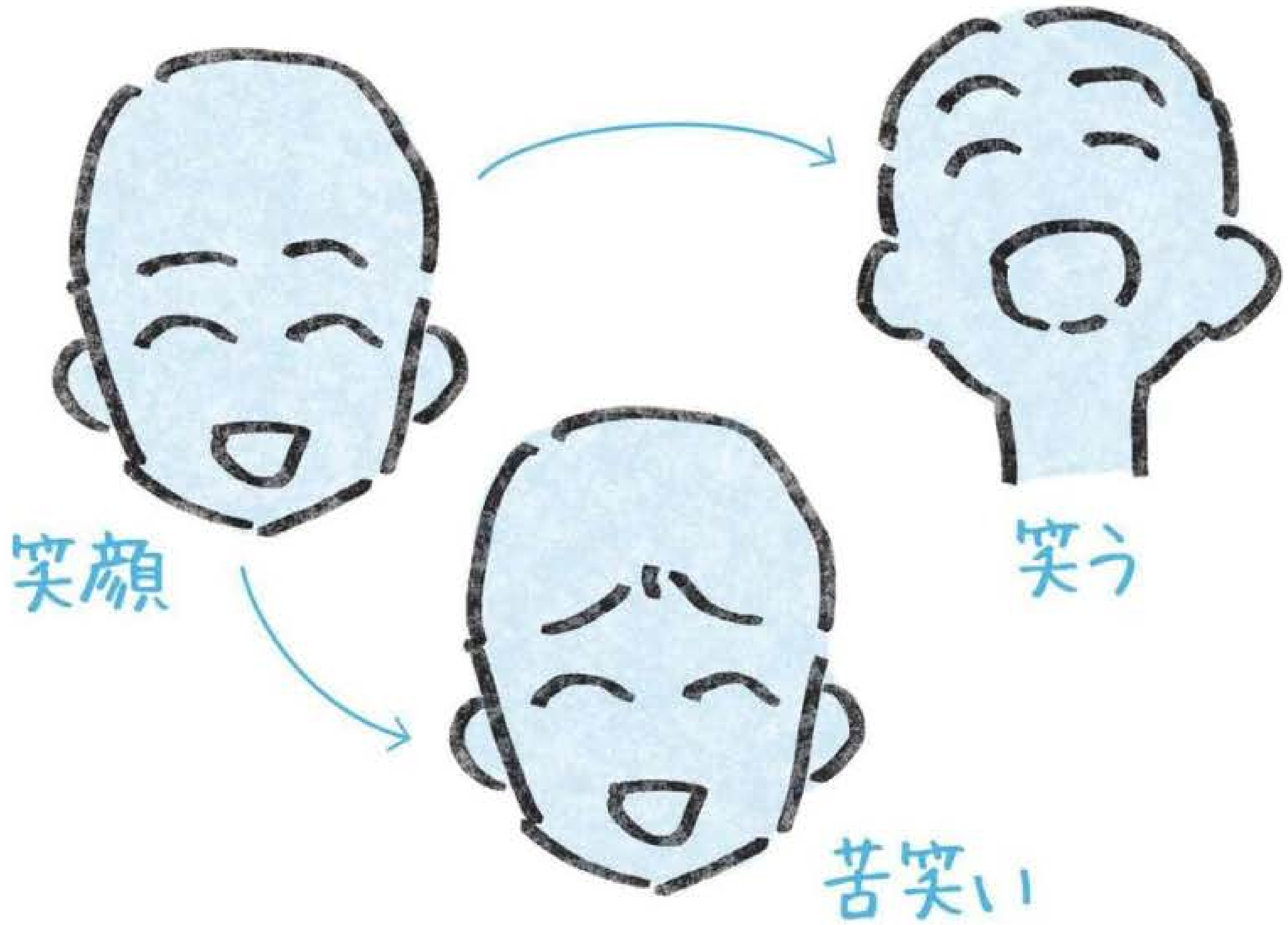
LESSON 13

表情がそれっぽく描けない！









まゆ毛、目、顔の角度に注目して描こう!!

キャラクターの表情は、まゆ毛が重要です!!
同じ笑った顔でもまゆ毛のカタチでポジティブな感情なのか、ネガティブな感情なのかが変わります。顔の角度も重要で、感情が強くなるほど、アゴが上がったり、下がったりして、動きがオーバーになります。感情の幅と強さをコントロールすることが大切です。

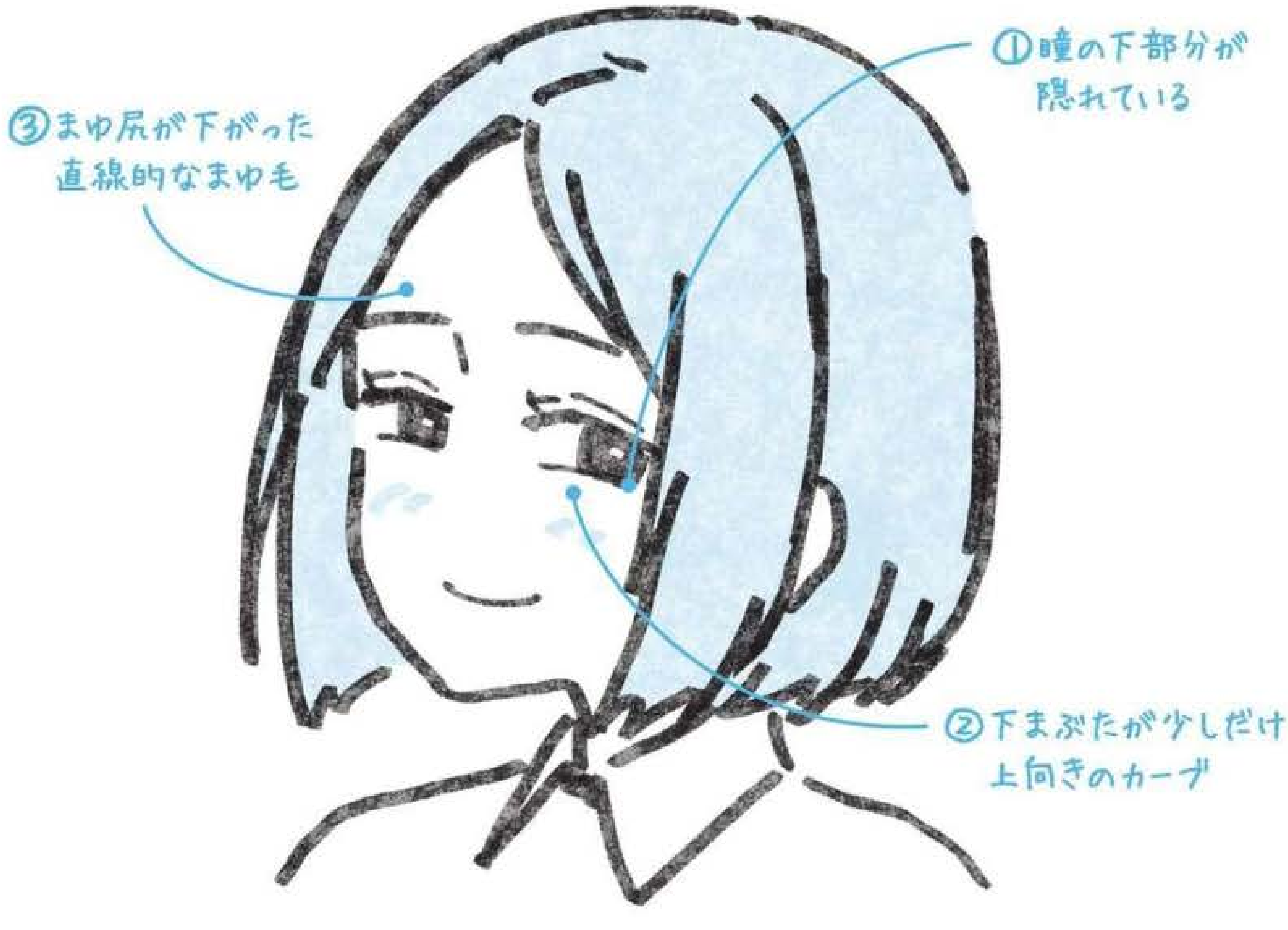


POINT

ポイントを押さえれば、
細かい感情表現も描き分けることができます!!

微笑みの表情を描きたい！

観察してわかる3つの特徴

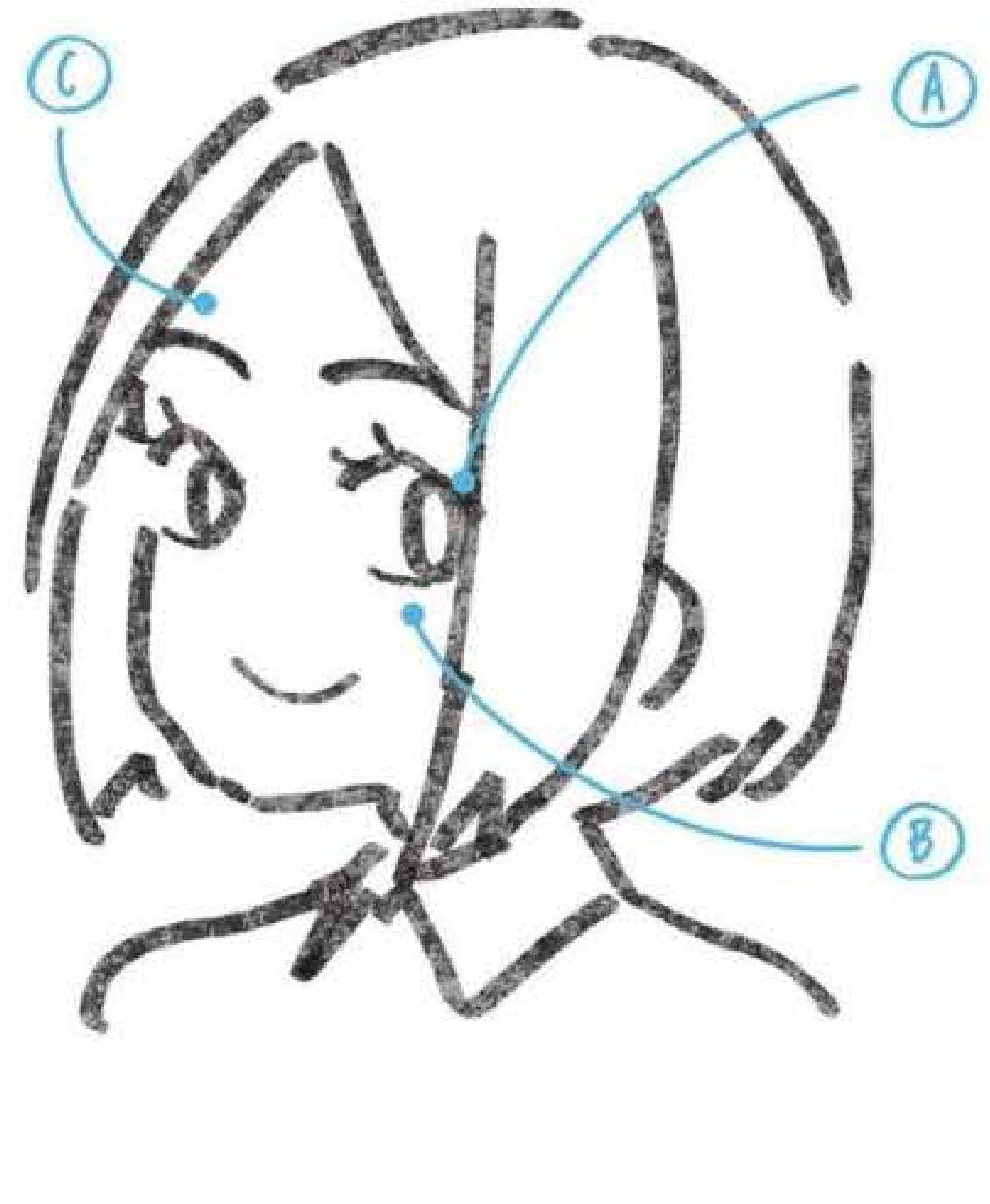


特徴を無視すると……？

Ⓐ瞳がすべて見えているので、ガン見しているような感じになる

Ⓑ下まぶたが下向きのカーブなので、パッチリした元気な印象になる

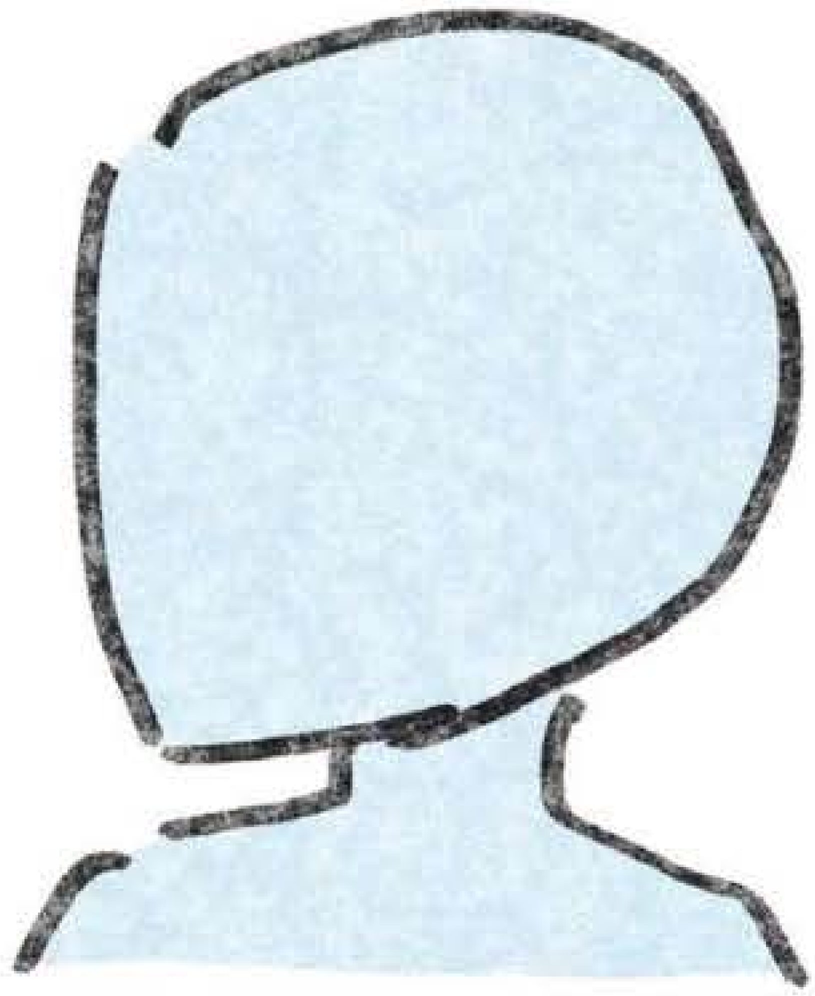
Ⓒまゆ尻が下がっていないので、落ち着いた印象が弱くなってしまう



描いてみよう!!

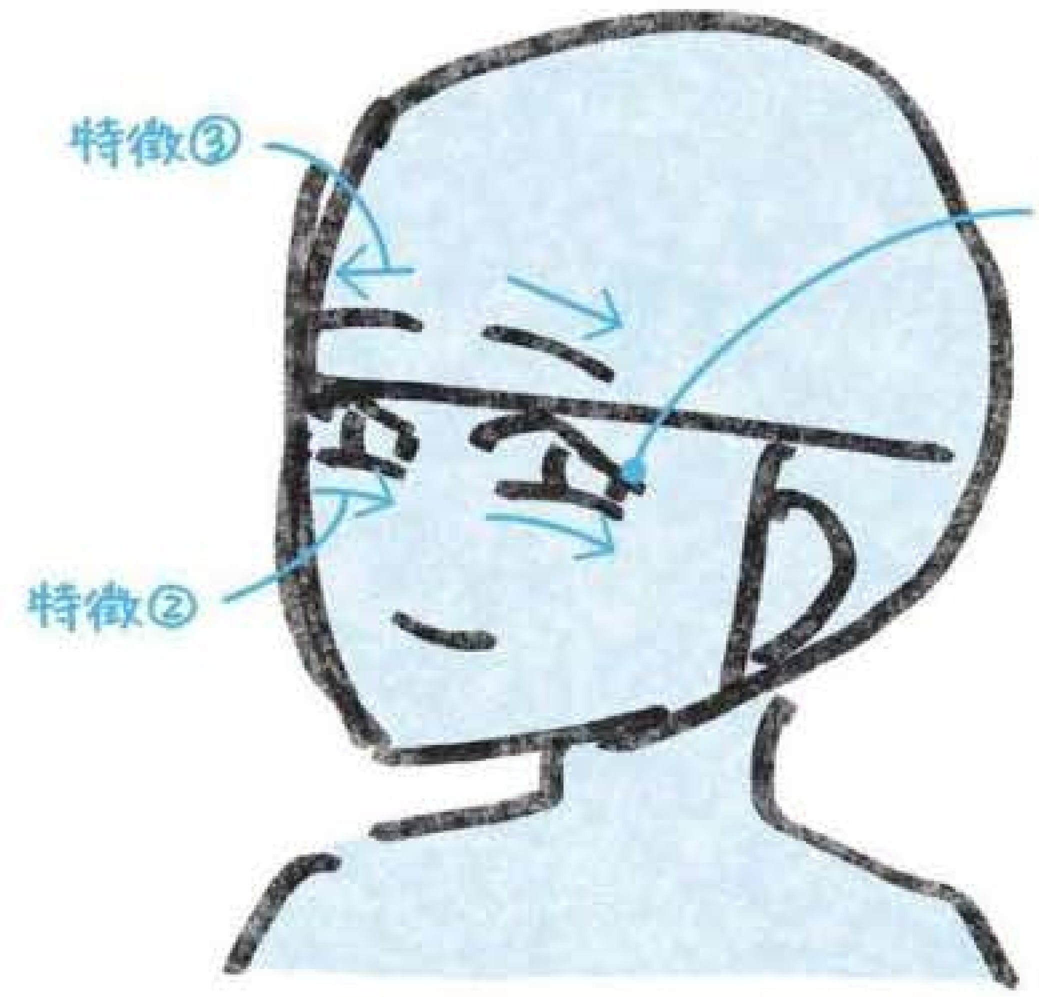
〖シルエット〗

まずは顔のシルエットを決めます。
今回はナナメの顔のシルエットで
描いてみます(→P.32参照)。
慣れたら別の角度にも
挑戦してみてください。



〖アタリ〗

表情のアタリを描きます。
特徴①〜③を意識して、
目やまゆ毛を決めます。
マスクを付けても伝わるくらい、
目の周辺は特徴が多いです。



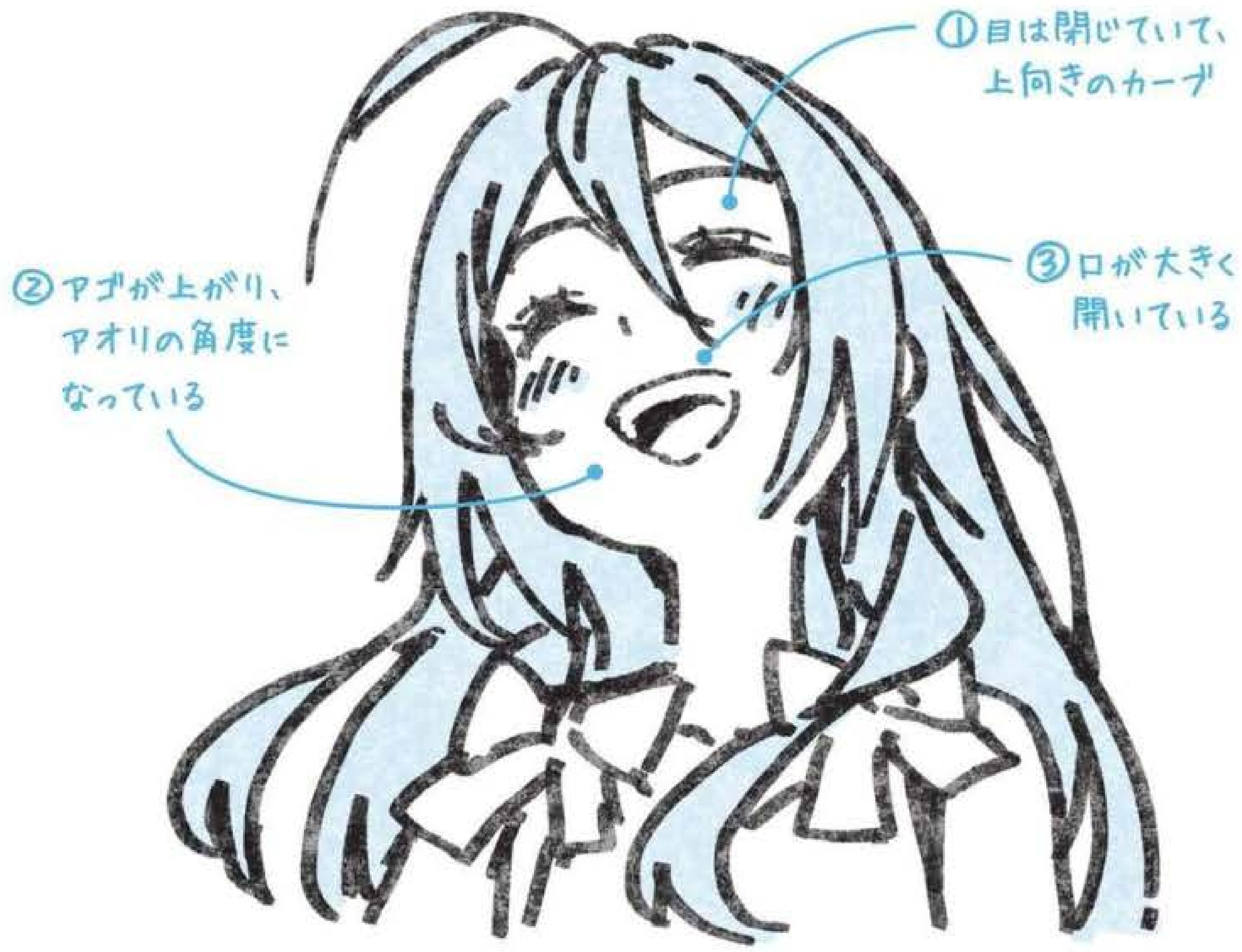
〖ディテール〗

シルエットとアタリを目印にして、
細部を描き込んでいきます。
頬を赤らめる表現を追加すると、
カワイイ印象を強めることも
できますね!



大笑いの表情を描きたい！

観察してわかる3つの特徴



特徴を無視すると……？

Ⓐ目が開いているので、
愛想笑いに見えてしまう

Ⓑ顔の角度が正面のままなので、
強い感情の変化が伝わりにくい

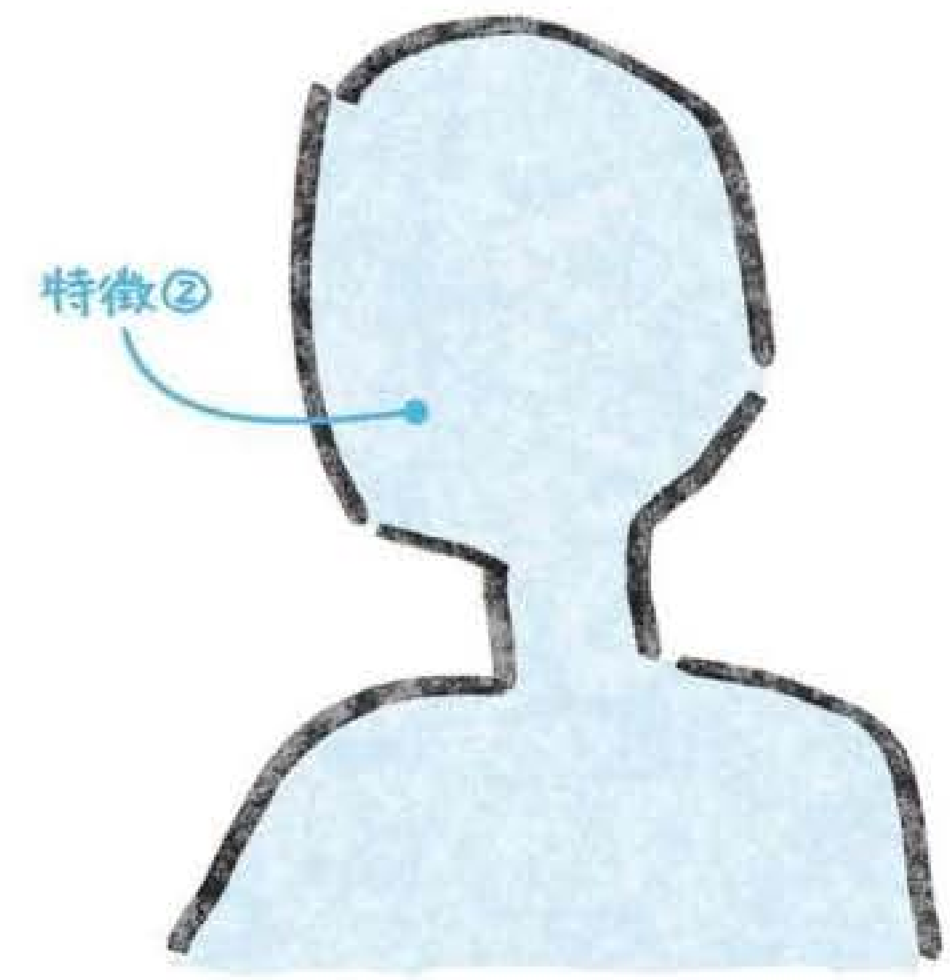
Ⓒ口が大きく開いていないので、
軽く笑っているように見える



描いてみよう!!

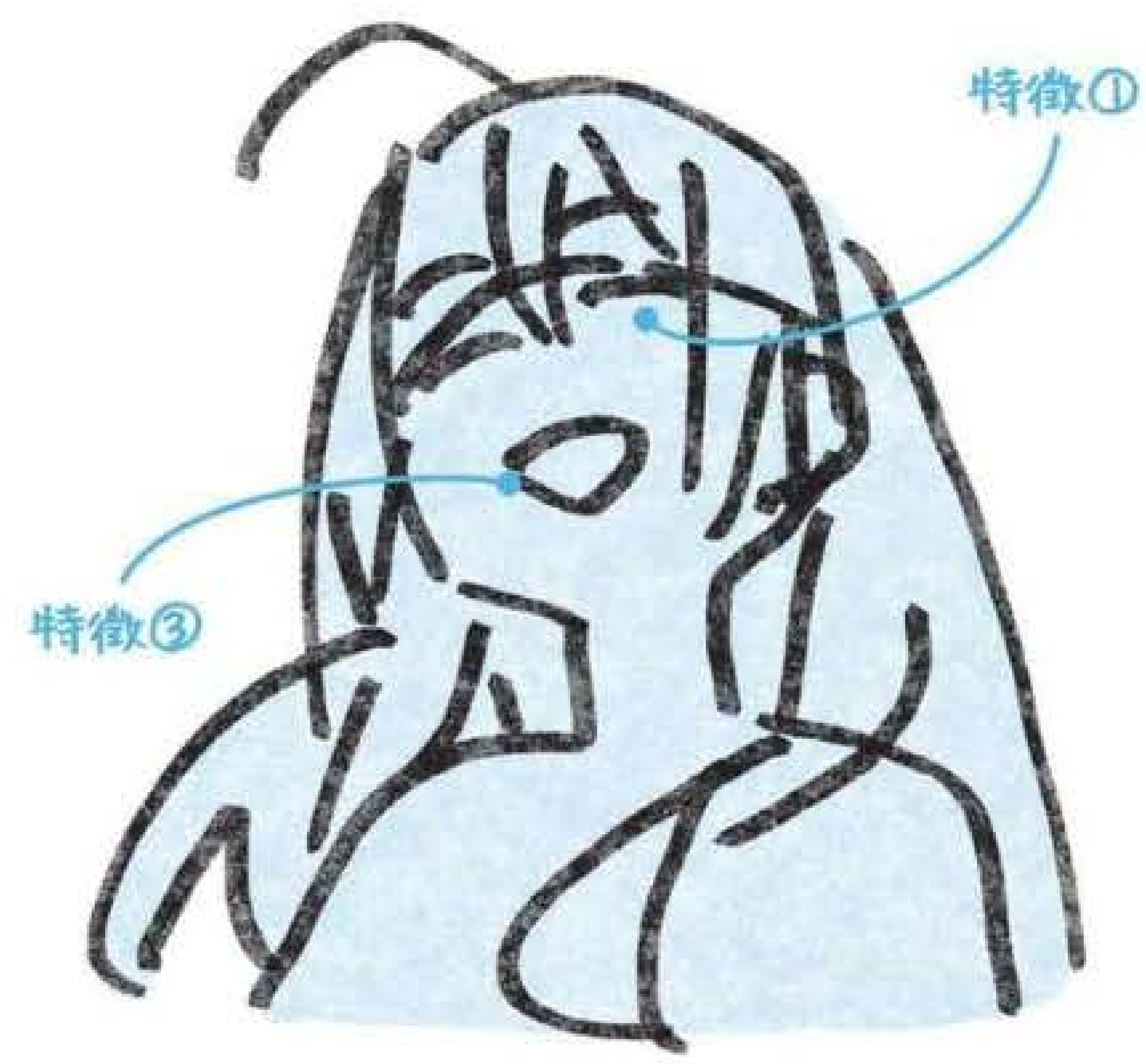
〚シルエット〛

まずは顔のシルエットを決めます。
特徴②を意識して、
アオリの角度にします(→P.36参照)。



〚アタリ〛

表情のアタリを描きます。
特徴①・③を意識して、
目や口の形を決めていきます。
余裕があれば髪のアタリも
描いてしまいましょう。



〚ディテール〛

シルエットとアタリを目印にして、
細部を描き込めば完成です。
口の中に歯を描くと、
口の角度がわかりやすくなるので
オススメです!



不安な表情を描きたい！

観察してわかる3つの特徴

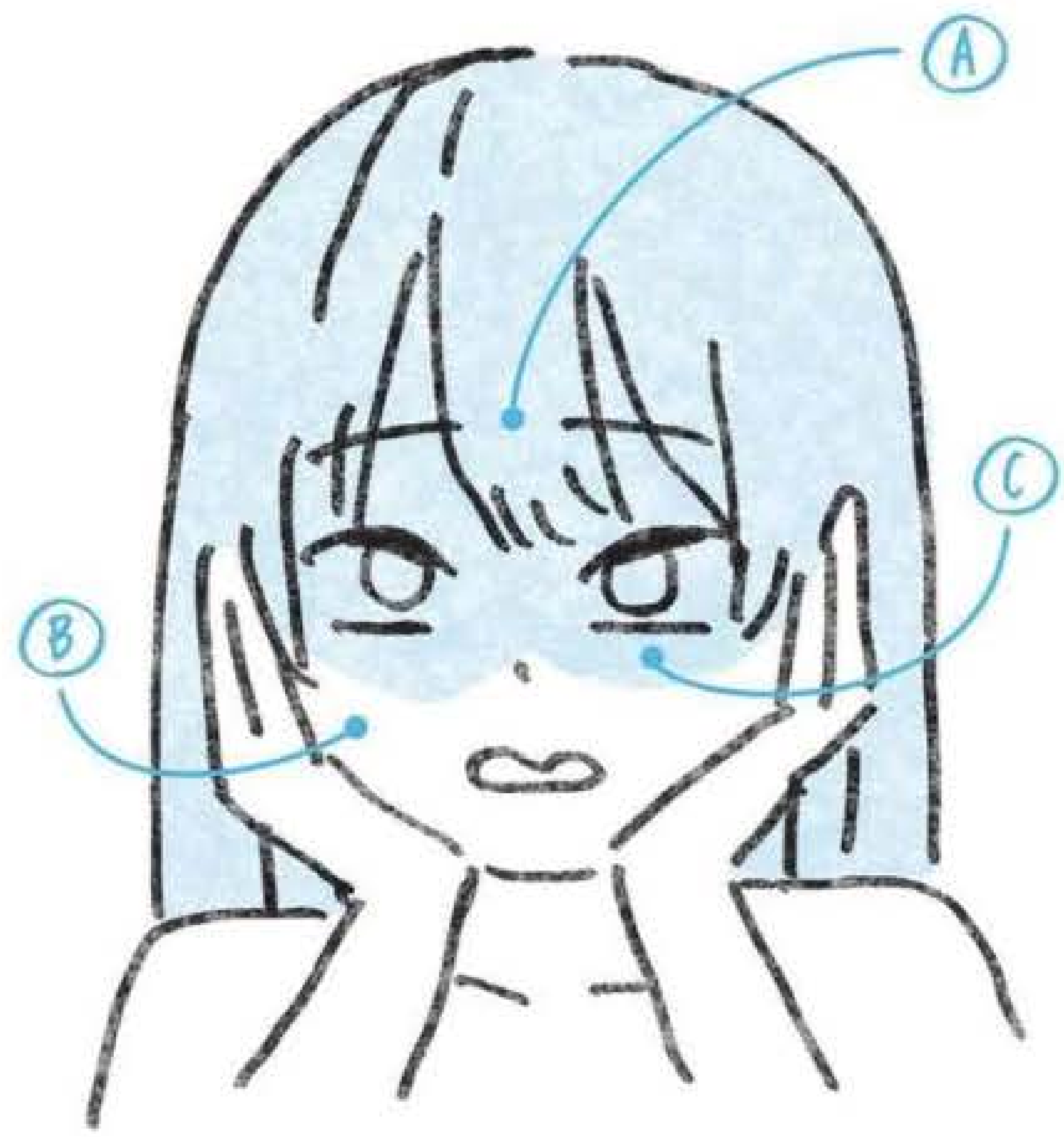


特徴を無視すると……？

Ⓐまゆ毛が上向きのカーブなので、
不安な表情に見えない

Ⓑ顔の角度が正面なので、
感情の変化が弱く感じる

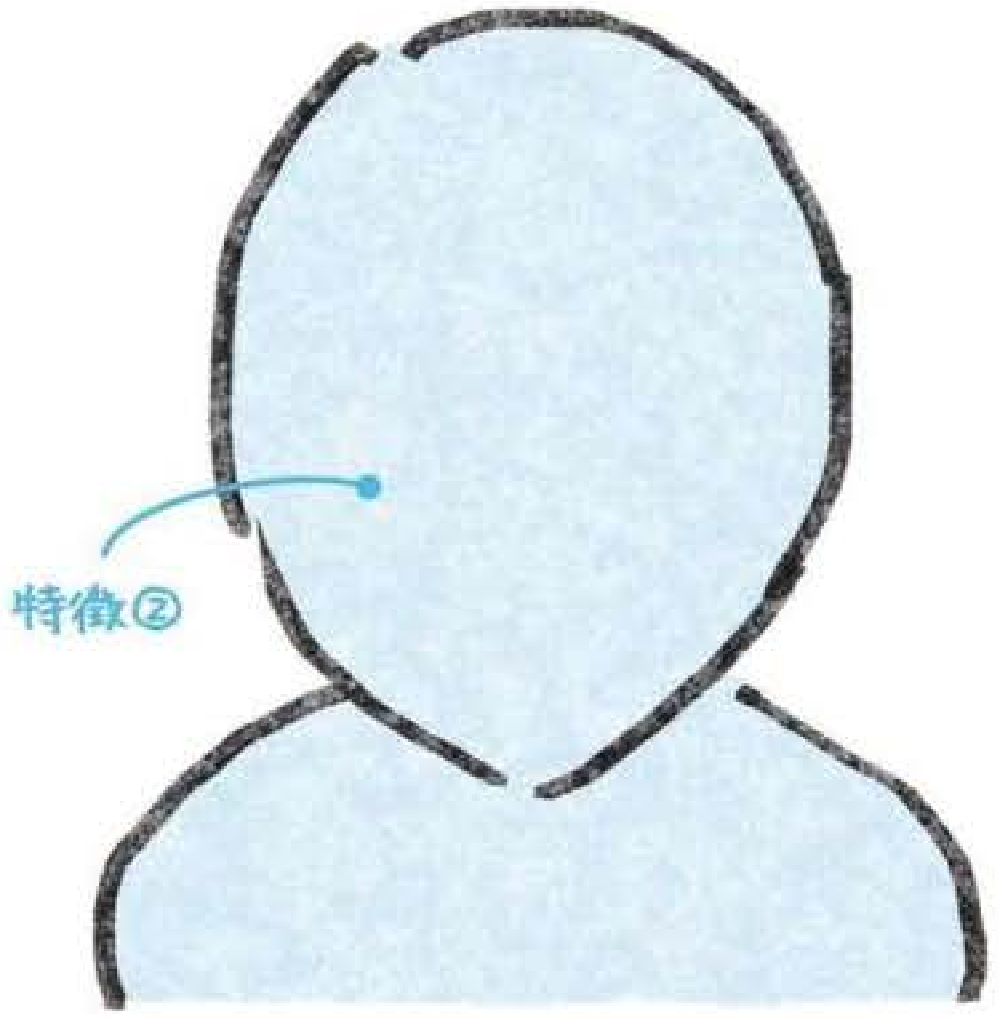
Ⓒ下まぶたが真っ直ぐなので、
目線が上を向いているように見える



描いてみよう!!

〖シルエット〗

まずは顔のシルエットを決めます。
特徴②を意識して、フカンの
シルエットを描きます(→P.34参照)。



〖アタリ〗

表情のアタリを描きます。
特徴①・③を意識して、
目やまゆ毛のカタチを
決めていきます。



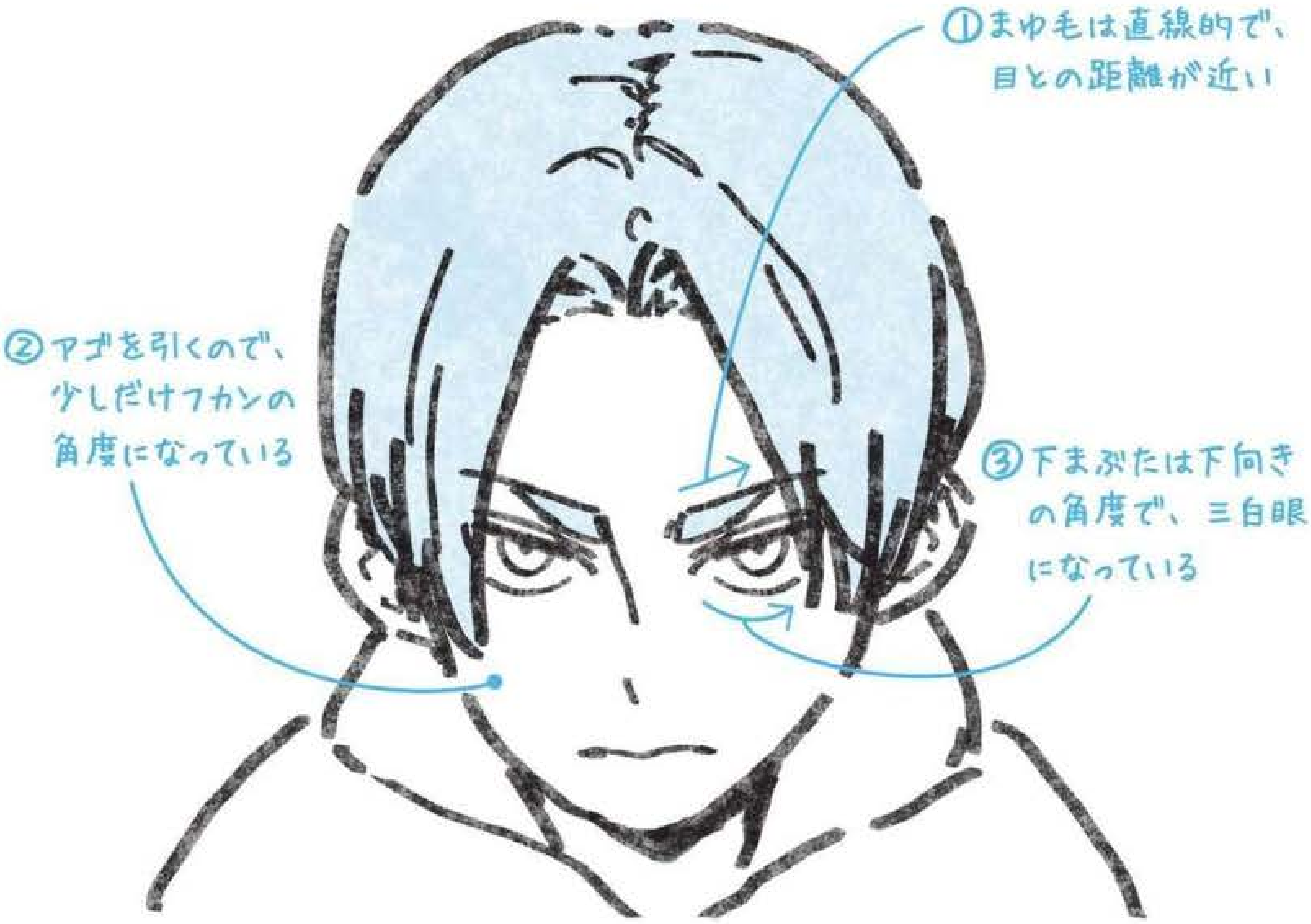
〖ディテール〗

シルエットとアタリを目印にして、
細部を描き込んでいきます。
汗の表現を加えるだけでも
印象が変わるので、
試してみてください!

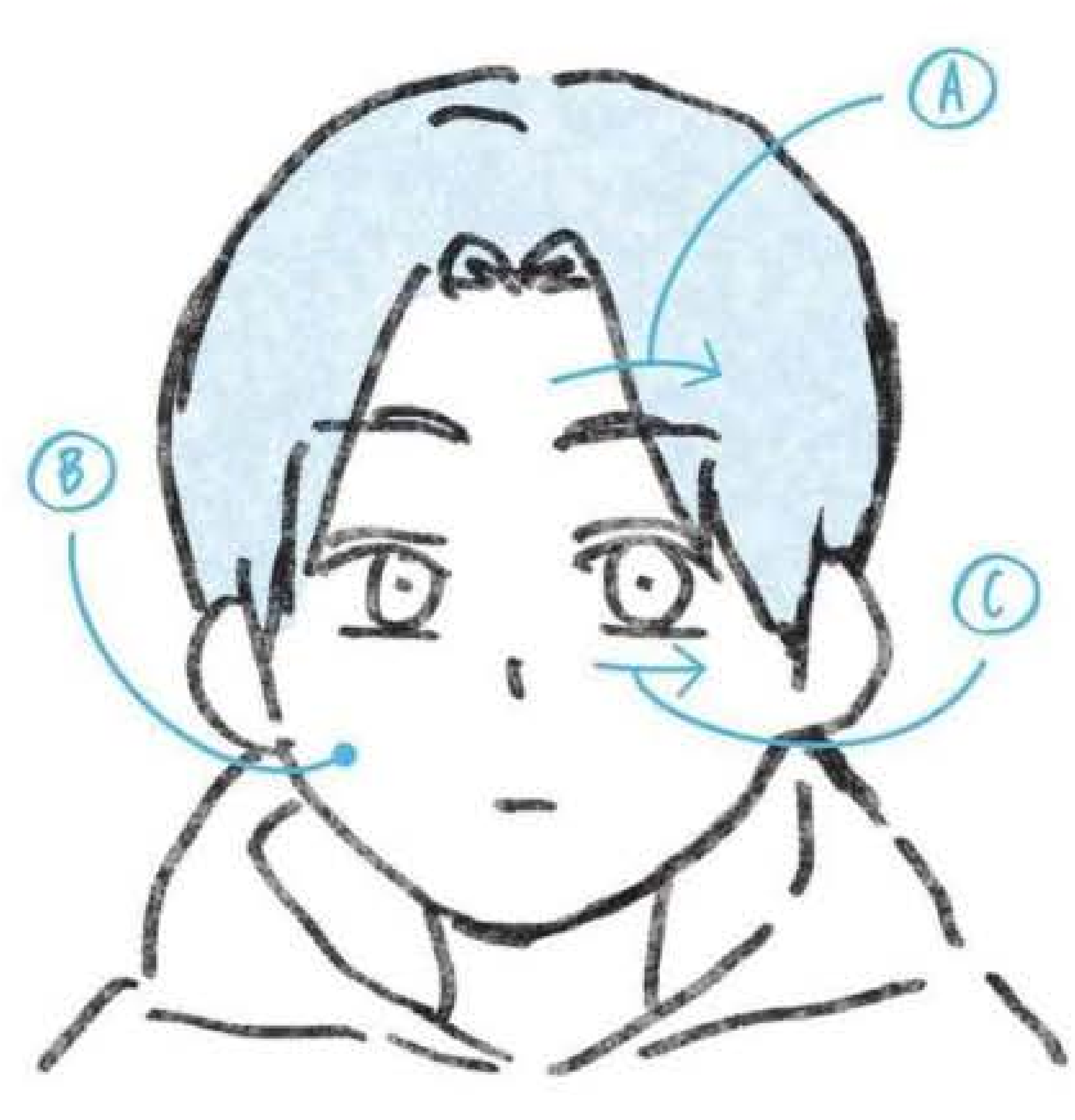


睨みの表情を描きたい！

観察してわかる3つの特徴



特徴を無視すると……？



Ⓐまゆ毛が曲線的で目と離れているので、強い感情が伝わりにくい

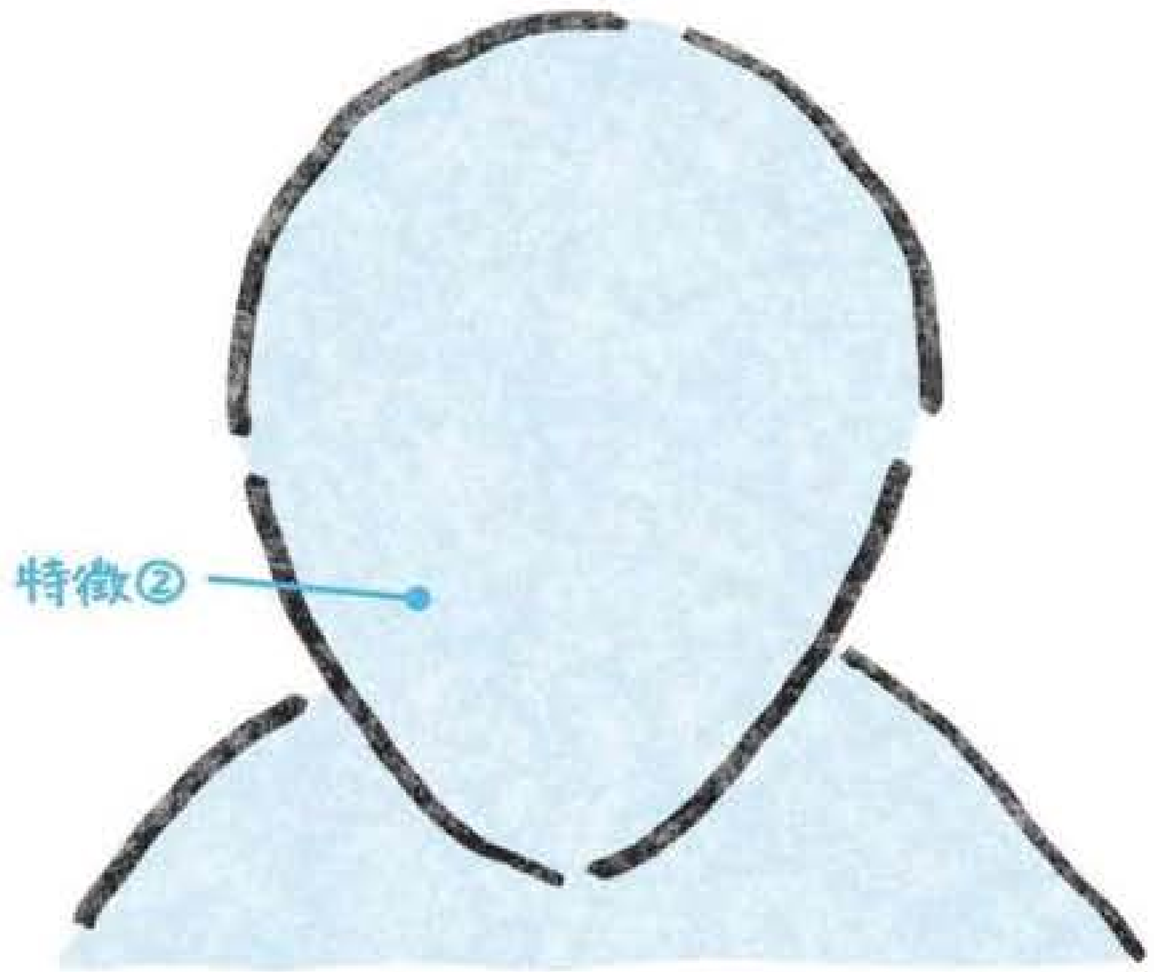
Ⓑ顔の角度が正面になっているので、睨んでいるように見えない

Ⓒ下まぶたが直線的なので三白眼にならず、印象が弱くなってしまう

描いてみよう!!

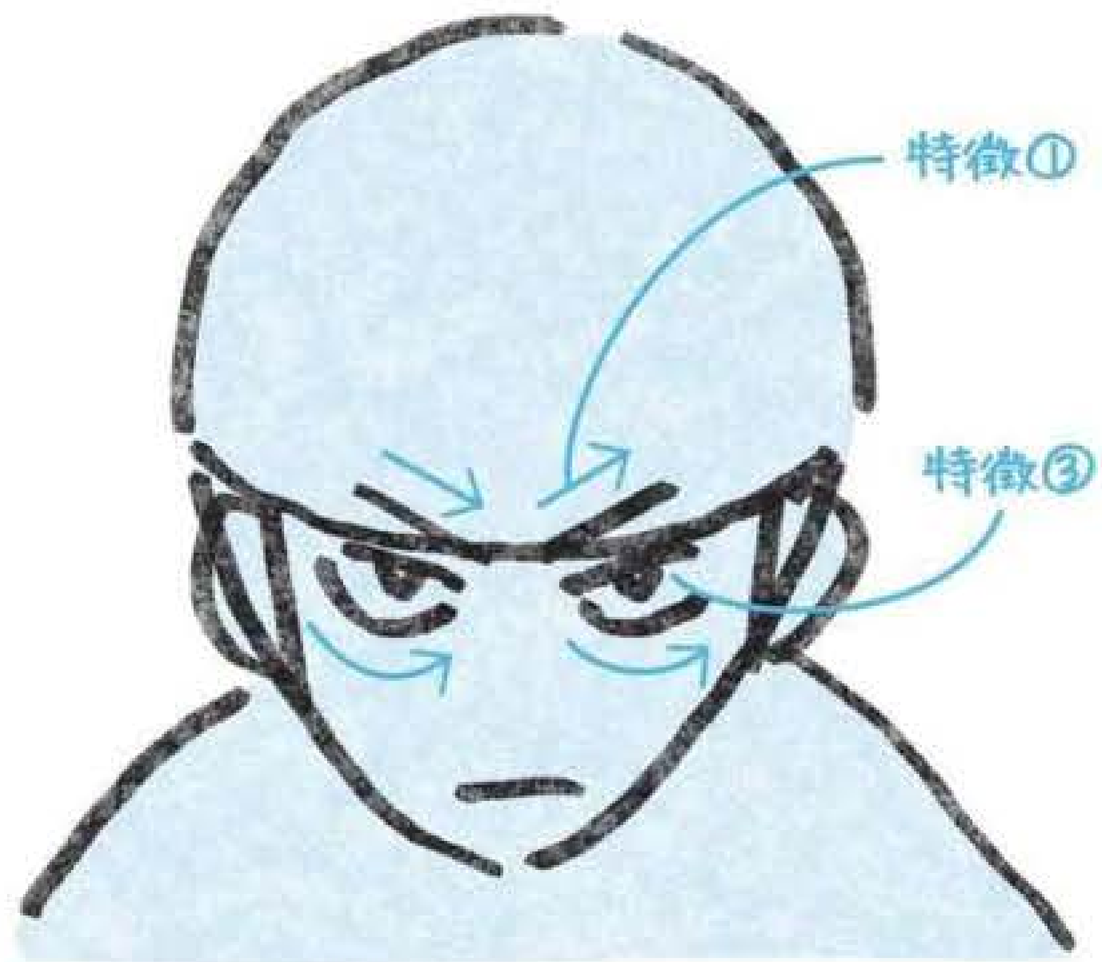
【シルエット】

まずは顔のシルエットを決めます。
特徴②を意識して、フカンの
シルエットを描きます（→P.34参照）。



【アタリ】

表情のアタリを描きます。
特徴①・③を意識して、
目やまゆ毛のカタチを
決めていきます。



【ディテール】

シルエットとアタリを目印にして、
細部を描き込んでいきます。
まゆ毛を太くしたり、まつ毛を
太くしたりするのも、
印象を変えるのに効果的ですよ！



悔しい表情を描きたい！

観察してわかる3つの特徴



特徴を無視すると……？

Ⓐ 眉間にシワが入っていないので、強い感情が伝わりにくい

Ⓑ アゴが上がっていないので、困っているだけの人に見える

Ⓒ 下唇が上がっていないので、悔しさが伝わりにくい



描いてみよう!!

【シルエット】

まずは顔のシルエットを決めます。
特徴②を意識して、アオリの
シルエットを描きます(→P.36参照)。



【アタリ】

表情のアタリを描きます。
特徴①を意識して、まゆ毛を
つり上げ、眉間のシワを描きます。
オーバーすぎるくらいつり上げて、
違いをチェックしてみてください。



【ディテール】

シルエットとアタリを目印にして、
細部を描き込んでいきます。
特徴③を意識して、
下唇やアゴのシワを描くと
それっぽく見えます。



威圧の表情を描きたい！

観察してわかる3つの特徴



特徴を無視すると……？



Ⓐ[illegible]なので、眉間に力が入っているように見えない

Ⓑアゴが上がっていないので、相手を見下ろしている印象が弱い

Ⓒ下まぶたが下向きのカーブになっているので、白目が大きくなって見下している感じが出ない

描いてみよう!!

【シルエット】

まずは顔のシルエットを決めます。
特徴②を意識して、アオリの
シルエットを描きます（→P.36参照）。



【アタリ】

表情のアタリを描きます。
特徴①・③を意識して、
目やまゆを決めていきます。
余裕があれば髪のアタリも
描きます。



【ディテール】

シルエットとアタリを目印にして、
細部を描き込んでいきます。
アオスジの表現を入れたりすると、
さらに感情が伝わりやすく
なりますよ！



泣き顔の表情を描きたい！

観察してわかる3つの特徴



特徴を無視すると……？



Ⓐ眉間にシワが入っていないので、
悲しそうに見えない

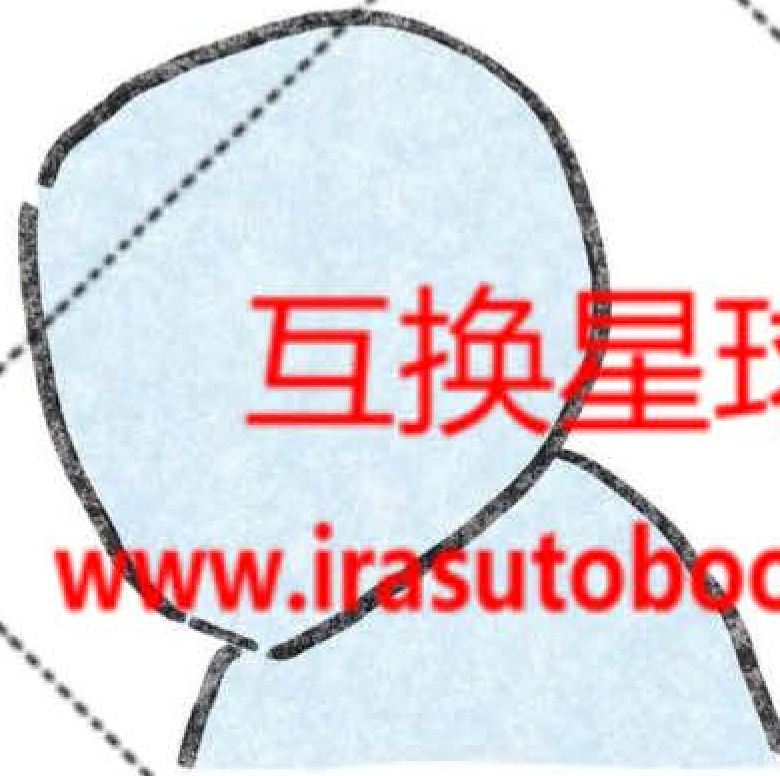
Ⓑ赤面の表現がないので、
泣いていることが伝わりにくい

Ⓒ下唇が上がっていないので、
感情が弱く見える

描いてみよう!!

【シルエット】

まずは顔のシルエットを決めます。
今回はナナメ顔のシルエットで
描いてみますが（→P.32参照）、
これが正解というわけでは
もちろんありません。



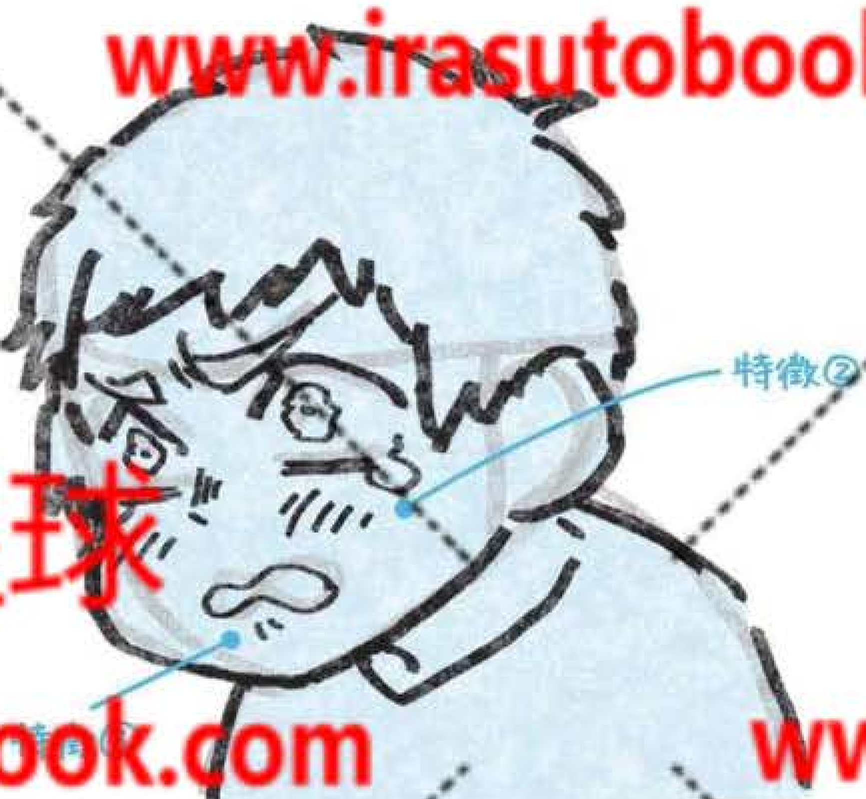
【アタリ】

表情のアタリを描きます。
特徴①を意識して、
目やまゆもののカタチを決めて
いきます。



【ディテール】

シルエットとアタリを目印にして、
細部を描き込んでいきます。
特徴②・③を意識して、
頬や唇などの表現を追加すると、
さらにそれっぽく見えるはずです！



COLUMN 5

続けるほど自分の個性がわかる

これで本書は終わりです。ある程度描けるモノが増えてきたと思いますが、だからこそ「できること」と「楽しいこと」の違いを認識してみてください。なぜなら、できるけど嫌なことはたくさんあるからです。

「確かに頑張れば複雑な髪は描けるけど……正直面倒くさいなぁ」

「1ヶ月かけて描いたぞ！　……でもこんなこと毎回はやりたくない」

ストレスが溜まることを人間は続けようとはしません。だから描かなくなり、成長も止まります。

でも、逆を言えば「楽しいこと」なら続けられるし、続けようとします。

「楽しくなってきたから髪の描き込みを増やしてみよう！」

「1ヶ月かけて描き込んだらどんな絵が完成するのか試してみたい！」

楽しければ勝手に挑戦するし、ちょっとしたストレスにも耐えられます。なにより、描き続けようとするので成長し続けます。

確かに嫌なこと、退屈なことに挑戦するのも大切ですが、そんなときこそ「どうやったら楽しめるかな？」と工夫することを忘れないでください。

楽しいことは続けられます。

続けているから成長します。

成長するから楽しくなります。

このサイクルが続くからこそ、あなたは60歳になっても描き続けられます。できればそうなって欲しいです。

たぶん、私は80歳になっても描いていると思います。

おわりに

もっと描きたくなったあなたへ

自分で学ぶ方法を知れば「無限にレベルアップ」できる

お疲れさまでした！　ここまで読んでくれてありがとうございます！

ただ、残念なお知らせがあります。この本を読んだだけではすべてのポーズを描くことなんてできません。

なぜなら、あなたが描けるようになったのは、この本に紹介されているモノだけだからです。**イラストはもっともっと奥が深いです。**

角度の違う顔は他にもたくさんあるし、髪型は千差万別、手のカタチだって無数にあります。とてもじゃないですが、ありとあらゆるパーツ・ポーズをこの本で解説するなんて無理です。

ではどうするのか？　これからは、**自分で学んでください。**

描き方のきほんは、1章で紹介しました。すべて同じ方法で描けます。また、2章〜5章ではそれっぽくなる特徴のつかみ方を解説しました。他のパーツ・ポーズでも、同じように特徴を観察すればOKです。

もう「誰かに教えてもらわないと描けない」あなたは居ません。これからは**「自分で学んで描ける」**はずです。

最後に、私が使っている資料も含め、学び方について紹介します。いろいろな用途があるので、自分のレベルや目的にあわせて使い分けてみてください。

方法1　実物を観察して学ぶ

1つ目は、実物を観察して学ぶ方法です。これは、「自分の手を見ながら描く」や、「家族にモデルになってもらう」など、身の回りのモノを観察して描くことです。鏡の前でポーズをとって、自分の肩の位置や腕のカタチなどをチェックするのも同じです。

- 0円でできる
- 手軽にできる。早い
- 観察するたびに角度が変わる
- 観察できるものに限界がある（理想の体型が描きにくい）

無料でできるのでラクですが、意外と難易度が高めです。とくに、**資料を見返すことができない（同じ角度で見れない）ため、間違いを認識しづらいことに注意が必要**です。また、リアルの線をイラストの線に変換する「デフォルメ」を考える必要があります。



方法2　モデル・レイヤーさんから学ぶ

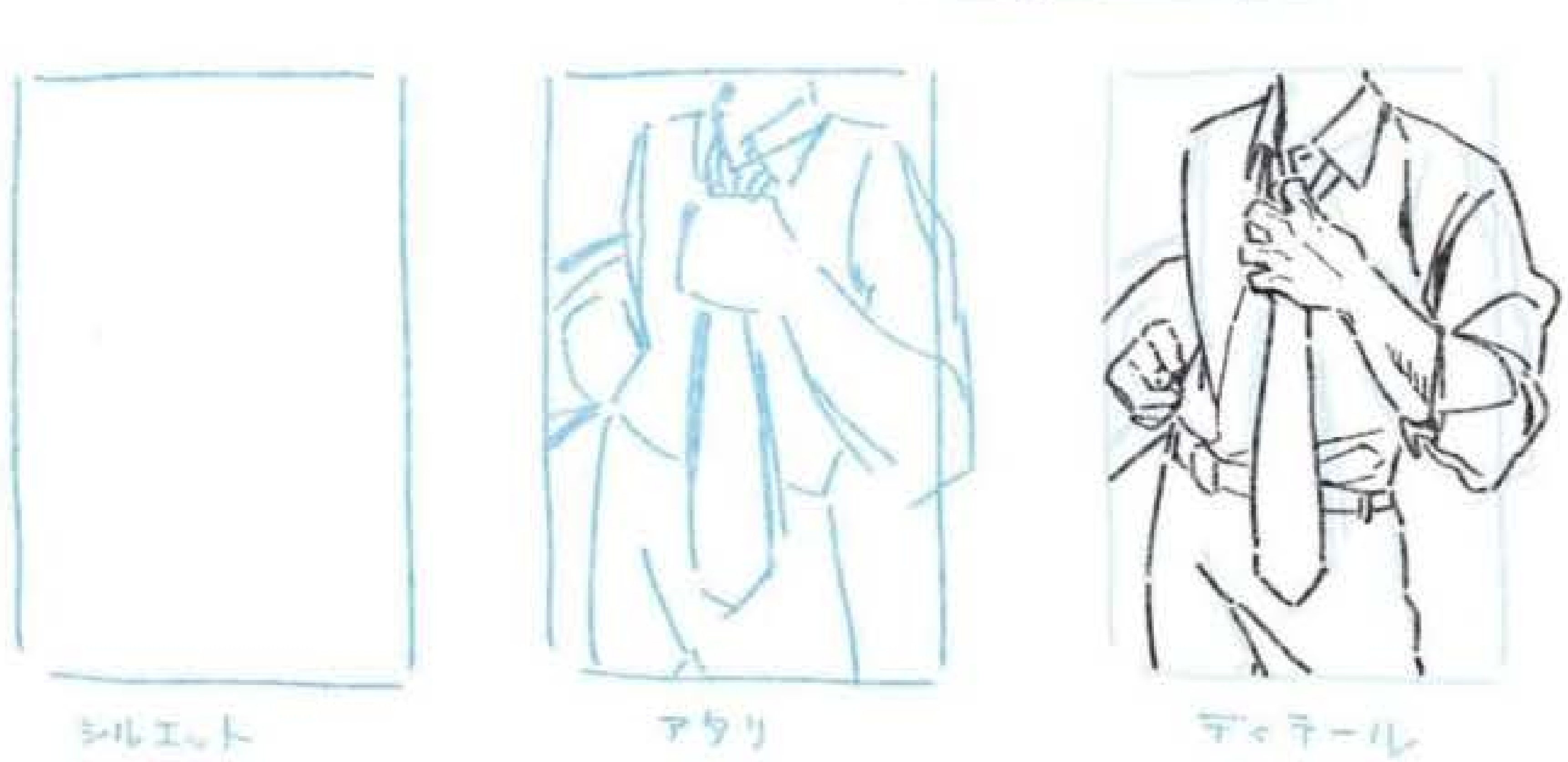
次に、SNSで作画資料を提供してくれるアカウントをフォローして、模写する方法があります。資料が写真になっても描き方は同じですが、**写真の枠を長方形のシルエットとして捉える**とスムーズに模写できます。

・随時、新しい資料が投稿されるので新鮮
・レイヤーさんと交流ができる
・欲しいポーズが投稿されるとは限らない
・モデルさんや撮影者の権利に配慮する必要がある

※私は、「まこ立会人」さんのアカウント（@kagaho04）をよく利用しています。「模写は自由にOK」と公表されているので、許諾をとらずに資料として使わせていただくことができ、とてもありがたいです。







方法3　ポーズ集から学ぶ

一般的に販売されているポーズ集を観察しながら描く方法もあります。ポーズ集には、「イラスト」と「写真」の2種類がありますが、**情報が多いので写真のポーズ集の方がどちらかというとオススメ**です。プロのモデルさんとプロのカメラマンで撮影された資料なので、鮮明で観察しやすいです。

- 情報量が多い
- モデルさんの体型が良い
- ハグなど複数人が絡むポーズが観察できる
- お金がかかる

最近はトレスや模写、商用利用も許可している本が多いので、著作権について頭を悩ませることが減りました。ただ、1冊が2000円を超える場合が多く、合う・合わないもあるので、書店で内容を確認してから購入することをオススメします。



『だらっとしたポーズカタログ』シリーズ



『筋肉質な男性のポーズカタログ』

※ともにマール社

方法4　96こげのFANBOXから学ぶ

もし、ポーズ集などを利用して「写真から特徴を探すのがまだ難しい」と感じたのであれば、私のFANBOXを利用する方法もあります。基本的にベースの解説は同じなので、この本の続きを読むような感覚で学べると思います。

・最初からデフォルメされている
・この本と同じステップで学べる
・更新のたびに資料が増えていく
・96こげの描き方に似てしまう

FANBOXでは、描き方だけではなく、オススメの本の紹介やマシュマロの質疑応答なども行っています。興味があれば覗いてみてください。「96こげ　FANBOX」で検索すればすぐ見つかりますよ。

イラストは奥が深く、描けるようになるほど楽しくなります。そして、自分で学ぶ方法を知っていれば、死ぬまで無限にレベルアップできます。最強ですよね。こんな趣味はなかなか無いと思います。

描けなかったものが描けるようになるのは楽しいし、今まで知らなかった表現を発見できるとワクワクします。何より、イラストを見た人が喜んでくれるのが嬉しいです。

この楽しさをあなたにも体験してほしいと思って、この本を書きました。ここまで読んでくれて本当にありがとうございます。

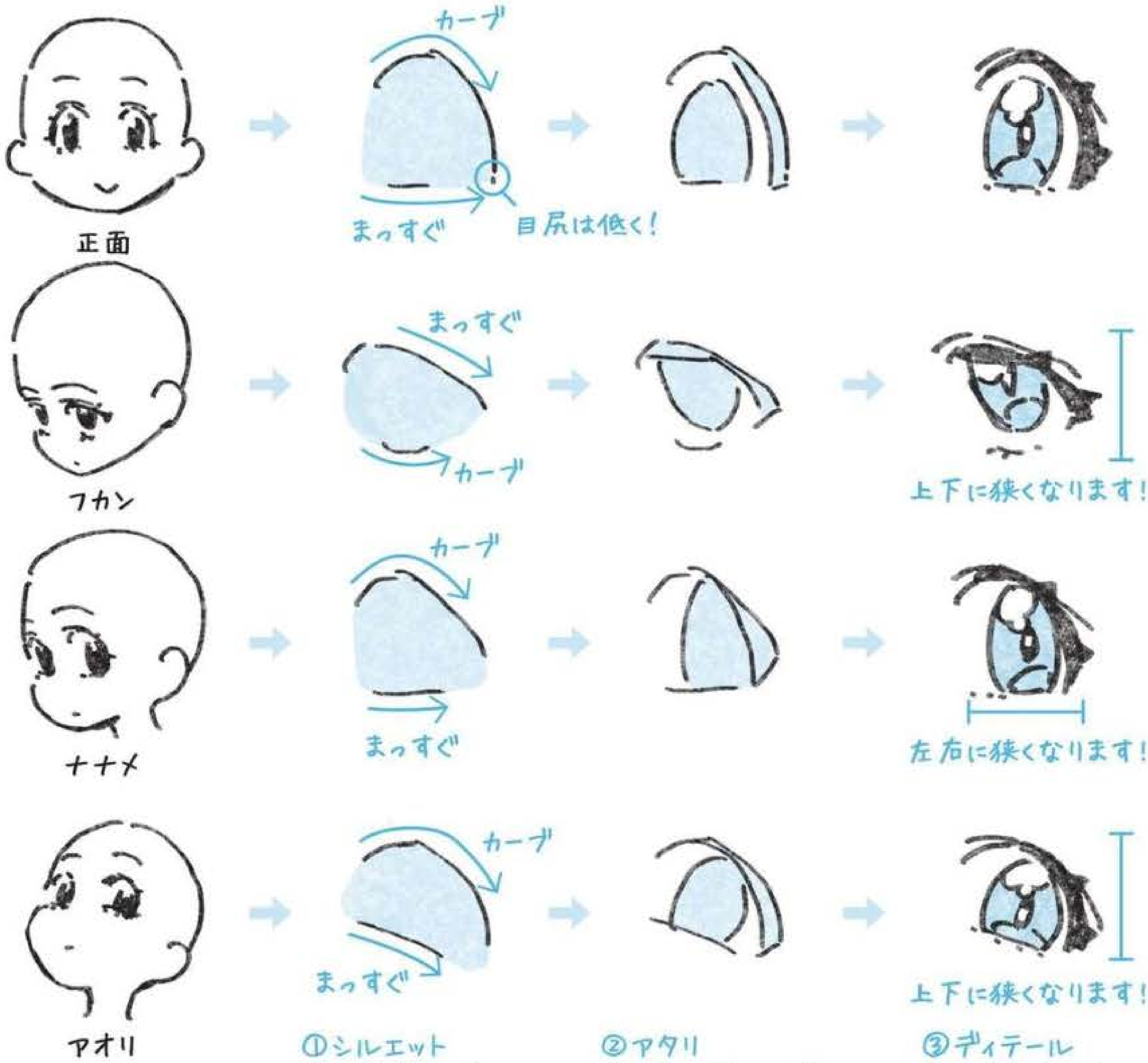
ぜひこれからも、イラストを楽しんで下さい！



それっぽい目の描き方①

「おっとりしたタレ目」を描くときは？

オーバーでも、縦長の目を意識すると可愛くなります。角度によるラインの変化に注目！



①シルエット
「まっすぐ」と「カーブ」を使い分けてシルエットを描きます。

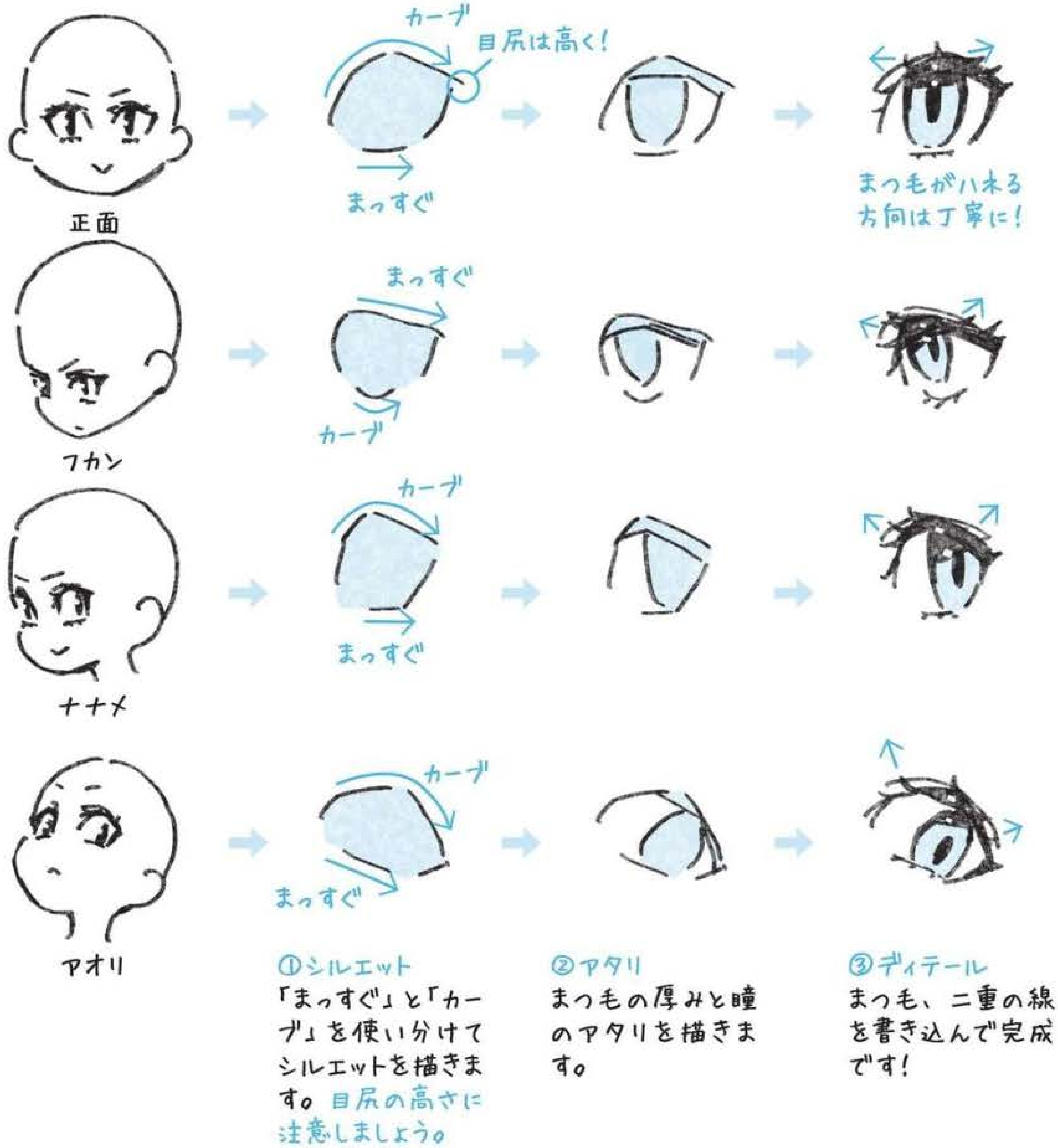
②アタリ
まつ毛の厚みと瞳のアタリを描きます。

③ディテール
まつ毛、まぶたの線を書き込んで完成です！

目を描くときも「きほん」は同じなので、シルエットに注目して描きましょう。上まぶたと下まぶたを「カーブ」にするのか、「まっすぐ」にするのかをよく考えて描いてください。自分がそれっぽく感じればOKです。

「キリッとしたツリ目」を描くときは？

目尻を上げるので目のシルエットが変わります。まつ毛がハネる方向は丁寧に！

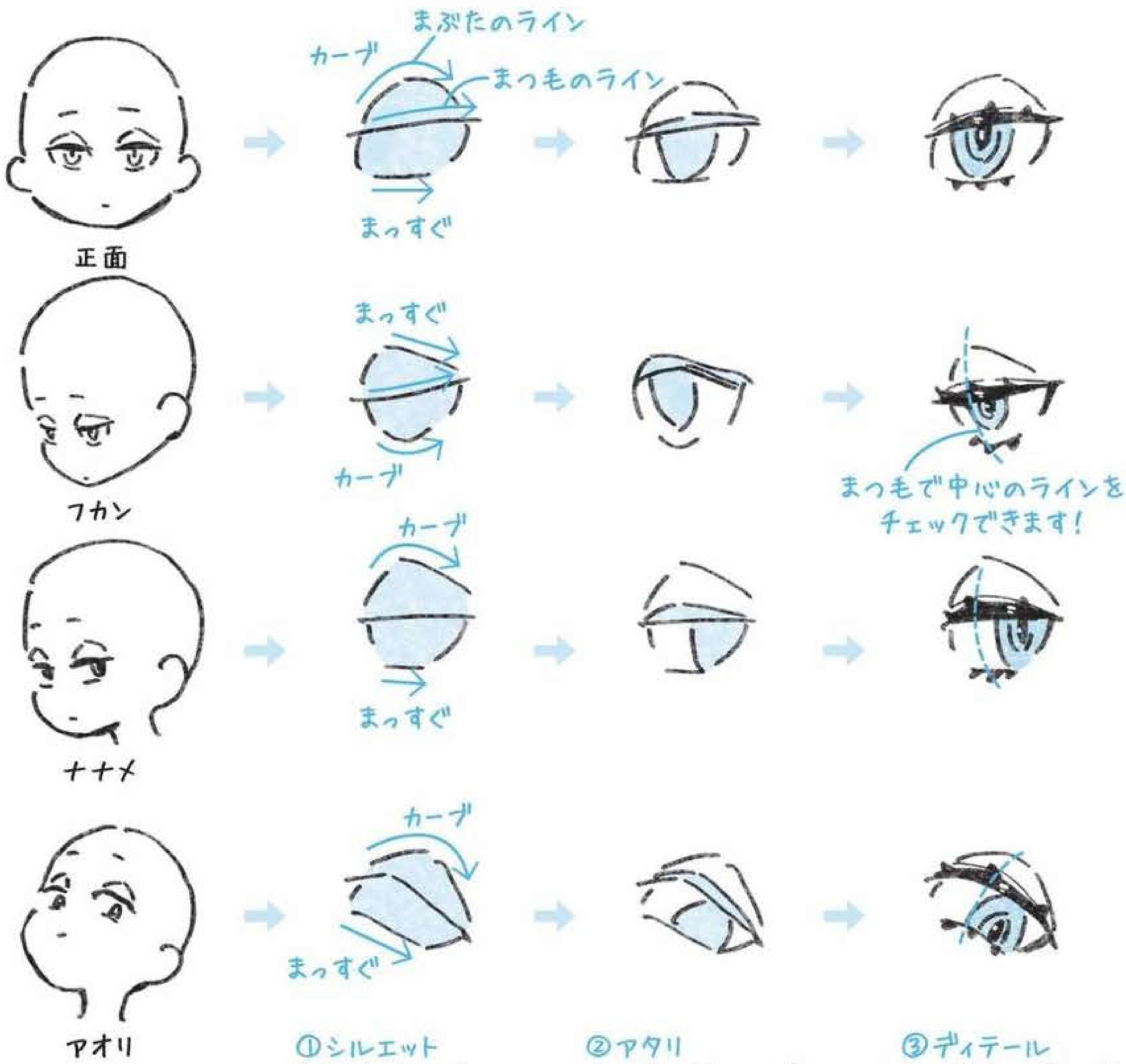


おまけ

それっぽい目の描き方②

「無気力なジト目」を描くときは？

　まぶたのラインを描けば、他の目と同じ描き方でOK。まつ毛で遊んでも良いですね。



①シルエット
「まっすぐ」と「カーブ」を使い分けてシルエットを描きます。まぶたのラインも描きましょう。

②アタリ
まつ毛の厚みと瞳のアタリを描きます。

③ディテール
まつ毛、二重の線を書き込んで完成です！

イラストでは、現実だと説明できない目のキャラクターも多数存在します。それが許されるのがイラストの良いところなので、リアリティにとらわれずに描くのもアリです。さまざまな表現を学んでみてください！

「男性キャラっぽい目」を描くときは？

目を横長にする、瞳を小さくすることなどで、女性らしさを弱くできますよ！

